Joker

164
marec 2007, letnik XV, 5,80 EUR
www.joker.si



BLOGI - SUPREME COMMANDER - MATIČNE PLOŠČE - HD DVD


Pozor!
Podarjamo 600 glasbenih CDjev
pošljite SMS: GET CD
in svoje podatke
na številko 3333
PRIMER poslanega SMSa:
GET CD MARJAN NOVAK BEVKOVA 13 LJUBLJANA pošljite na 3333
Naložite si brezplačno vsebino
REAL melodije:
SUPERHITI
BEYONCE FT JAY-Z: DEJA VU M4298
RED HOT CHILLI PEPPERS: STADIUM ARCADIUM M4299
ERIC PRYDZ VS PINK FLOYD: PROPER EDUCATION M4326
THE GAME: LET'S RIDE M4327
ROBBIE WILLIAMS: RUDEBOX M4328
PUSSYCAT DOLLS: I DON'T NEED A MAN M4335
PETER GABRIEL: SLEDGEHAMMER M4322
BILLY IDOL: REBEL YELL M4323
THE BANGLES: MANIC MONDAY M4324
WHAM: WAKE ME UP BEFORE YOU GO GO M4325
MARIAH CAREY: HERO M4329
MADONNA: LIKE A VIRGIN M4332
JOHN LENNON: IMAGINE M4333
ELVIS PRESLEY: ARE YOU LONESOME TONIGHT? M4334
POLI melodije:
SUPERHITI
ROBBIE WILLIAMS: SHE'S MADONNA M4256
NICKELBACK: ROCKSTAR M4257
LADY SOVEREIGN FT MISSY ELLIOT: LOVE ME OR HATE ME M4258
MASON VS PRINCESS SUPERSTAR: PERFECT EXCEEDER M4259
JUST JACK: STARS IN THEIR EYES M4262
JUSTIN TIMBERLAKE: WHAT GOES AROUND M4263
BODYROX FT LUCIANA: YEAH YEAH M4272
JAMIROQUAI: RUNAWAY M4273
PANIC AT THE DISCO: I WRITE SINS NOT TRAGEDIES M4274
GNARLS BARKLEY: SMILEY FACES M4275
ROBBIE WILLIAMS: LOVE LIGHT M4276
BULLET FOR MY VALENTINE: TEARS DON'T FALL M4277
BILLY TALENT: RIVER BELOW M4278
THE KILLERS: BONES M4279
BLOC PARTY: THE PRAYER M4283
NICKELBACK: IF EVERYONE CARED M4284
AKON FT SNOOP DOGG: I WANNA LOVE YOU M4285
CHAMILLIONAIRE FT KRAYZIE BONE: RIDIN' DIRTY M4286
RAZORLIGHT: AMERICA M4287
NORAH JONES: THINKING ABOUT YOU M4288
JESSE MCCARTNEY: JUST SO YOU KNOW M4289
CHRISTINA AGUILERA: HURT M4292
JUSTIN TIMBERLAKE FT TI: MY LOVE M4295
AKON FT EMINEM: SMACK THAT M4296
NELLY FURTADO: ALL GOOD THINGS M4297
naj d best igre
Rayman Kart
RAYMAN KART M5243
SHREK-2 M5228
POWER GAMER M5229
FOOS BALL M5232
SUDOKU M5233
TOTALLY SPIES M5234
RAYMAN RAVING RABBIDS M5235
BLOOD & SWEAT M5236
COCA COLA SOCCER M5237
BUBBLE BASH M5238
PIZZA TOPPER M5239
POŠLJITE SMS
Pošljite SMS: GET KODA na številko 3333
PRIMER:
GET M2246 pošljite na 3333
ful dobra barvna ozadja
M2246
M2247 M2252
M2253 M2254
M2255 M2256 M2257
M2258 M2259 M2262
M2263 M2264 M2268
novo
Holly Dolly osvaja svet
pošljite SMS:
GET HOLLY
na številko
3333
novi hit
+ melodija:
REAL
Don't worry be happy
+ ozadje:
Holly Dolly
ustvarjajte
Pošljite SMS:
GET KODA IME
na številko 3333
PRIMER:
GET M69 PETRA
pošljite na 3333
GET M84 IVA
GET M69 PETRA
GET M59 MIHA
GET M58 JURE LARA
GET M64 NINA
GET M83 MIHA INES
GET M68 TINA TINE
GET M28 DARJA
GET M33 GREGA DINA
GET M66 EVA BOR
USTVARITE OZADJE SAMO ZASE!
XXX premium
Pošljite SMS: XXX BARBI
na številko 6666 in si
naložite 3 brezplačne erotične
vsebine na svoj mobilnik
*Mobizabava klub: vsak, ki pošlje GET koda (ki se nahaja zraven posamezne zabavne vsebine) ali GET KLJUČNA BESEDA in potrdi pogoje sodelovanja, postane član kluba Mobizabava in enkrat tedensko prejme zabavno vsebino v vrednosti 0,83459 € (200 SIT). Kot gratis si lahko naložite samo eno zabavno vsebino, vsaka nadaljnja vsebina stane 1,25188 €(300 SIT). Za odjavo iz kluba pošljite SMS z vsebino GET STOP na številko 3333. Več na: www.mobizabava.si. XXX Premium klub: vsak, ki pošlje XXX ime (ime se nahaja v oglasnem sporočilu) na številko 6666 in potrdi pogoje sodelovanja, postane član kluba XXX Premium in enkrat tedensko prejme galerijo erotičnih vsebin v vrednosti 1,87782 € (450 SIT), iz katere si lahko kot član kluba izberete 3 vsebine gratis. Odjava: XXX STOP pošljite na številko 6666. Več na: www.smscity.net. Za vse storitve velja: Poslan SMS je po ceniku operaterja. Prejet prvi gratis SMS je brezplačen. Podprti so telefoni z barvnim zaslonom, polifoničnim oz. mp3 zvonenjem, aktiviranim GPRS in imajo omogočena naročena sporočila. Glasbeni CD prejme prvih 600, ki pošlje pravilno SMS, ne glede na to, če se potrdijo splošni pogoji kluba. Pomoč uporabnikom je na telefonu 02 461 45 95. Ponudnik storitve in vsebin je je ThreeAnts Kobaneč.Co. d.n.o.. Vsebine si lahko naložijo uporabniki Mobitela, Debitela in Simobila. Za preračun v evre je uporabljen centralni paritetni tečaj 239,640 SIT za 1 EUR.

Najboljše igre na Vodafone live!

ZA VSEBINE POŠLJI KODO NA 9999

Iz računalnika na tvoj mobilni telefon



Need for Speed Carbon



Medal of Honor



Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas



Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



America's Army



Lemmings Return



Project Gotham Racing



EA SPORT ™ FIFA 07

Vedno zabavne in nujno na tvojem telefonu



Lepo je biti milijonar: 2. izdaja



Frogger Evolution



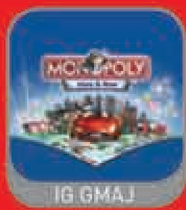
Tetris® Mania



Lumines Mobile



Bejeweled



MONOPOLY Here and Now



Platinum Sudoku



NOM

Najcenejše vrhunske mobilne igre samo v marcu 50 % ceneje



Tetris®



Rayman Raving Rabbids



Asphalt 3 Street Rules



Dakar 2006



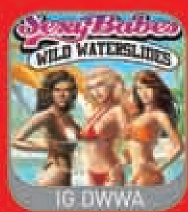
Brain Challenge



SOCOM: U.S. Navy Seals Mobile Recon



Zuma



Sexy Babes: Wild Waterslides

vodafone live!™

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 164
marec 2007
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak
IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
UREDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan
ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Luka Žargi, telefon: 01 / 473 81 36, luka.žargi@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljivi deli revije!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker veliko drkaš. Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

Ker vemo, da tole besedilo berejo le redki izbranci, vam bomo odkrili skrivnost, ki bo preostali svojati ostala prikrita vse do sodnega dne, pa najbrž še nekaj ur več. Skratka, v tem Jokerju mrgoli prvoaprilščin. A napredni, kakor smo, stiskavši jih mi z limoninim sokom. Za odkritje teh zapisov, narisov in frisov morate vsako stran Jokerja natreti z milnico in kvasom, počakati, da se papir posuši, nakar ob točno polnoči podržati strani nad svečo, gledajoč vse skupaj skozi sistem najmanj dveh ogledal (direkten pogled omrači duha in osmradi noge). Če slučajno zakurite ali kako drugače uničite revijo, pojdite v trafiko po novo.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Zadnjih par številk posebej zagreto pisunimo o nevarnosti, ki jo za človeško vrsto predstavljajo stalni nalinijski svetovi. Z veseljem moram poročati, da naš trud ni ostal neopažen. Vzbudili smo polemike na forumih, prejeli pisma strinjanja in podpore, kontaktirali so nas zaskrbljeni učitelji ter starši, temo so povzeli drugi slovenski mediji. Prvi korak k ozaveščanju je storjen in z vsem srcem upamo, da bo obrodil sadove. A nečesa vseeno nismo izpostavili dovolj. Dejstva, da so spletščine le ena od oblik zasvojenosti, da ne rečem obsedenosti, ki vejejo iz modernih kompov. Računalniki so se v zadnjem desetletju zavoljo hitrega napredka in skorajdašnje vsezmožnosti spremenili v diabolične mašine, ki neprevidnim mimogrede izsesajo duha in telo. Poznam osebke, ki se WoWa ali kake druge masovščine niti pritaknejo ne, a za kompom vseeno preživijo po deset ur dnevno. Kaj počnejo? Hja, izbire res ne manjka. Za določene so magnet forumi, irc, MySpace in podobni kibernetski socialni servisi. Tam vodijo življenje kulskega osebka, medtem ko so v RLju vse prej kot uspešni in samozavestni. Spet drugi se prepuščajo vedno novim špilom in sleherni mesec vsaj preizkusijo, če ne končajo večino izdanih naslovov, ne glede na žanr. Določene je dobesedno omrežil internet kot neskončna zakladnica bolj ali manj nepomembnih podatkov. Postali so pravi triviamani, ki vedo nekaj povedati o katerikoli temi, ki si jo lahko zamisliš, dočim so pravi študij obesili na klin. Našteval bi lahko še dolgo, vendar bi vam že moralo biti jasno, kam pes taco moli. Kolikor so računala lahko čudovit in uporaben pripomoček, so hkrati iz človeka sposobna narediti najhujšega zasvojenca, in to na nebroj načinov. Zato se zamislite: ali ogromno večino prostega časa zabijete pred monitorjem, počeč nič konkretnega? Se zadnje čase počutite malce otopeli, teže sledite pogovorom in se koncentrirate? Če je tako, ugasnite preklemano kišto, pojdite ven, v roke vzemite knjigo (pa ne kakega forgottenrealmovskega šrota!), oglejte si fotografsko razstavo ... Ali pa začnite trenirati borilno veščino. Navdihnila vas bo Kobra – sssssik, da ne boste ssssick! **Luni**

OGLAŠEVALCI

Na naslovnici je polbog in vir naše inspiracije, profesor Brusli. Saj govorimo k Kobri, ne?

Mater mi je všeč, da lahko pišem res o čemerkoli hočem in na kakršenkoli način mi zapaše. Kjerkoli drugod bi hlapčeval, bi bile moje izrazne možnosti dosti bolj omejene. Zato ne vodim bloga, čeprav me je že marsikdo pobaral po njem. Ne nucam. Kar me teži in kar bi rad delil s širno javnostjo, napišem za Joker. Seveda pa vsi nimajo take sreče oziroma sploh nimajo nobenega medija, skozi katerega bi se lahko izpovedovali, bili družbeno kritični, zadovoljevali svojo narcisoidnost ali zgolj pisarili, kar jim pride na pamet. Za take je zadnječasni fenomen, blog imenovan, kot nalašč. Rulja lahko nemoteno in skoraj svobodno (vsaj dokler ne omeni Judane) odpira ventile svoji liričnosti in domišljiji. Članek na to temo veliko strani naprej je zategadelj na mestu. Če nič drugega, se pisec takega spletnega dnevnika vežba v rabi pisane besede. In to oziraje na sodobne trende maltretiranja jezika in vsesplošne polpismenosti tudi nekaj šteje. No, če le ni vsaka tretja beseda v blogu 'itaq' in 'a-weš-stari'. Zdaj pa k mojemu logu, J-logu.

Včasih v svojem slikovitem pisarjenju obravnavam vsakdanje potrošniške tematike, ki bolj kot v Joker sodijo v gospodinjske publikacije tipa Anja, Liza in Jana. Toda na žalost so vse tosortne revije preveč dobrodušne in neupajoče si oziroma določene nepravilnosti ter bednosti, ki pestijo kupce, enostavno spregledajo. Sicer se često zdi, da je zabavljanje zoper tečne McDonaldove prodajalce, predebelo narezano salamo in kmetavze v kinu bob ob steno, malega tiča tožba in lajanje psa na karavano. A ker vse premalo ljudi kaj reče, se spremeni en piškav ništrc. Tukaj nastopi glasnik ljudstva PotrošnikFebo z napisom 'Mušterija je car' na majici.

Tokratna tema so nakupovalni vozički. Večina trgovcev – redka izjema je Mercator – od strank zahteva kovančni depozit za rabo njihovih okolesnjenih košaric. Nekoga, ki naokoli cinglja s polno mošnjo novcev, to ne moti. A vse preveč ljudi se odpoveduje gotovini in nakupuje le s plastiko v žepu. Sam sem že eden takih in resnično vam povem, da imam večkrat v žepu fračo in pasje bombe kot pa drobiž. Ko smo se udinjali še za tolarje, kupci nismo bili vestni pri vračanju vozov v njim namenjeni prostor, zato so bili vedno razmetani vse naokoli in na dosegu roke. Odkar pa špranje na ročajih zahtevajo pol- in eno- ter celo dvoevrske kovance, pa se bo vsak 'najemnik' sprehodil čez pol parkirišča, samo da bo izbezal svojo gotovino iz voziča. Oni dan sem po desetih minutah prestopanja pred priklenjenimi kolesiji in jalovega upanja na okoliški vbogajme svojo stisko zaupal dečvi na pultu za informacije. Dobil sem osoren odgovor, da to ni njihova stvar, da nimajo drobiža in da bodo nekoč postavili samodej za menjavo bankovcev. (Predvsem slednja informacija je človeku s trenutno težavo in brez samcatega koščka gotovine v veliko pomoč.) Kajpakda je moja svobodna odločitev, kje kupujem, in jadrno bi se lahko zasukal na petah ter se odpeljal h konkurenci. Vendar bi s tem pravzaprav zafrkaval sam sebe in stran vrgel še več časa. Na srečo je do izraza prišla moja avanturistična iznajdljivost. Ne, problema se nisem lotil s sekretnim odčepnikom ali s pajserjem – dasiravno se mi ideja zdaj, ko to pišem, niti ne zdi slaba – marveč sem iz ribnika sredi nakupovalnega središča sunil novčič. Tistega za 5 SIT, ki je na srečo neuradno združljiv z utorom na vozičku – evrov pač nihče ne meče v vodnjake.

Torej, če povzamem: namesto da bi me trgovina kot sveto stranko sprejela z odprtimi rokami, mi oprala noge in mi dala za spremstvo osebnega asistenta, sem bil primoran za privilegij potrošnje 70 EUR najprvo krasti zelenovolkaste tolarje, nakar so mi še zaračunali vrečke. Vrečke, ki nosijo štacunin logotip in so nedvoumno marketinške narave!

Skratka, naši trgovci zvečine očitno nimajo pojma o področju CRM (Customer Relationship Management), drugače ne bi počeli takih neumnosti. Kaj me briga, če mi poklonijo tretjo plastenko kisle vode, če je v akciji zaseka s četrt več zmletimi bradavicami in če pride ob vsakem levem copatu desni zastonj. Odnos do strank je znatnejšega pomena od navideznih popustov, s katerimi korenčkasto vabijo ovce. Rade volje plačam fičnik več v samopostrežbi, kjer bodo zastonjski voz in vrečke nekaj samoumevnega, kjer bodo prodajalci opozarjali nekulturneže, ki vozijo pamžarijo z umazanimi čevlji kar v vozičku in ki se z neokusno mastnimi tacami naslanjajo na vitrine kljub jasnim napisom 'Ne naslanjaj se na kurčevo vitrino!', ter, konec koncev, kjer mi bo delavček ob blagajni po zgledu ameriških trgovin profesionalno zapakiral robo v vrečke. A do takrat bom bržkone zaužil še veliko potrošniškega pelina, ono majico iz uvoda pa nosil pretežno na srečanjih pravljičarjev.

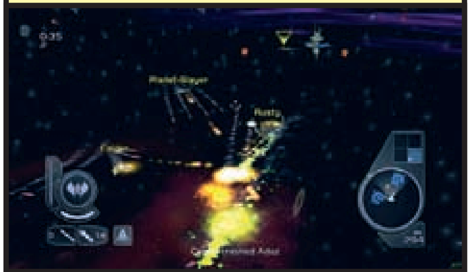
Naši trgovci zvečine očitno nimajo pojma o področju CRM (Customer Relationship Management), drugače ne bi počeli takih neumnosti.

David Tomšič

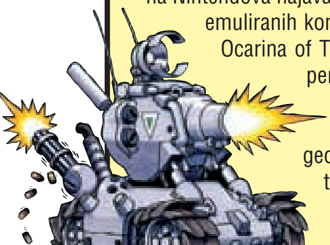


Pomladni odmevi s tržnic

Govora je kakopak o drkaliških spletnih servisih, čez katere si je na sveto trojico novodobnih konzol za relativno male pare moč pretočiti stare in nove igr(ic)e vseh sort. Nemalo poskakovanja je med veterani sprožila novica, da kani Microsoft v španoviji z Electronic Arts na Xbox Live Arcade obuditi pecejaško starosto Vinko Manderja. Sivolasi pristaši serije se bomo v pričakovanju pravega nadaljevanja – Chris Roberts, usmili se nas! – na xboxu 360 pomerili v 3D arkadnem klanju z laserji ter gravitacijskimi bombami in se samovšečno iskali na



internetni lestvici najboljših pilotov. Wing Commander Arena bo z 18 plovili, osmimi kartami, štirimi načini igranja, kupom namestljive bojne opreme in podporo kar 16 igralcem večigralsko najnaprednejši naslov za Arcade. Takisto o pojavitvi na Live Arcade razmišljajo Telltale Games z novodobno serijo Sam & Max, medtem ko so Team17ovi Črvi v zadnjih fazah testiranja.
Sony se pak ne bo skril v luknjo in bo udarec vrnil z Warhawkom. Ja, to je tista adrenalinska letalska streljačina, ki smo jo imeli za enega od lansirnih naslovov tretje igralne postaje. Nič več: vsi znaki kažejo na to, da jo bo Sony tržil le skozi Playstation Network. Bojda je špil nazadoval do te meje, da je solerska kampanja izpadla, ostal je le protipuščavniški modus z zračnim in površinskim izmenjavanjem nežnosti. Živi bili, pa videli.
Za sladokusce je bolj kot vse to bržkone pomembna Nintendova najava, da kani družinici na wiiju emuliranih konzol in slavnih iger, kot so Ocarina of Time, Gunstar Heroes, Super Mario World in Donkey Kong Country kmalu pridružiti SNKjev neogeo s svojim obiljem 2D pretepalk in akcijad, recimo Metal Slug. Kekken že drka. Bo pomlad na tržnicah toplejša od poletja?



Igranje UTja vas naredi pametnejše!

Tudi mi znamo s senzacionalističnimi in blesavimi naslovi novic, ha! Zdaj pa resno: po vseh poročilih o tem, kako vam igranje videoigric™ spremeni možgane v brozgo in povzroča globalno segrevanje, se najde tudi kaka študija, ki namigne, da tovrstna dejavnost nemara le izboljša določene telesne in duševne sposobnosti. Raziskovalci na Rochesterski univerzi v New Yorku so na primer prišli do ugotovitve, da igranje grafično kompleksnih akcijskih iger izboljša vidno zaznavo. Tak zaključek so potegnili, ko se je testna skupina, ki je igrala Unreal Tournament, na okulističnih testih, vsebujočih prepoznavo oblik med množico drugih likov, odrezala za 20 % bolje od tiste, ki je ždela ob Tetrisu. Kakšni refleksi neki, vid! Zdaj vemo, da je bolje kot brati knjige (= očala) nabijati špile (= ostrooki lovci starodavnika). Manca Košir nas bo s pasom, jejhata.

UEFA 2006 - 2007

Vrtiljak najboljših fuzbalskih moštev stare celine se je vnovič zavrtel, kri vre po žilah predanežev in EA kajpak spet pristavlja igrarsko-licenčno-beraški lonček. Delo na Uefi 07 teče že nekaj časa in obljubljeno nam je vzdušje par excellence, ki naj bi se merilo s prenosi Lige prvakov na televiziji. V ta namen so ustvarjalci



ponovljenim posnetkom vdihnili kup dinamike na račun pogledov iz raznoterih kamer, pri menjavi scen pa so poustvarili znani učinek s televizije, ko pride do menjave prizora. Šov pred nastopom, od predstavitve formacij do veličastne himne, je itak samoumeven. Resničnim štadionom se bo pridružil fantazijski, Ultimate Stage imenovan, katerega streha bo narejena iz zvezd v Uefinem logotipu in na katerem bo moč dejansko igrati. Dosti časa so posvetili glasovnemu odzivanju občinstva na akcijo na igrišču; v ta namen so posneli navijanje na resničnih tekmah. (Ker slovenskih moštev ni, bo žal izostal 'Kdor ne skače, ni Slovenc' iz štiriinsedemdesetih grl, kolikor navijačev je običajno na naših srečanjih.) Takisto so nasneli frišen komentar Cliva Tyldesleyja in Andyja Townsenda, ki naj bi se obilno menila med sabo in tako ustvarjala pristno atmosfero. In, seveda, izboljšali naj bi animacijo igralcev, predvsem čustvene odzive na kosmate situacije.



Kar se načinov tiče, se bo standardnim pridružil modus ultimate team, kjer bodo nogometaši predstavljeni kot karte, ki jih bo moč vtikati noter in ven ter jih menjavati prek interneta. Poleg tega bo treba ultimativnemu moštvu dodeliti osebje in štadion ter ga razvijati skozi priprave, urjenja, fitnes in podobno. Paketke kart za vse to bomo kupovali za navidezni cekin, ki ga bomo dobivali z igranjem v samoti in na spletu, menjavanjem težavnostne stopnje in podobnim.
Vse to je sicer fino in prav, a na obzorju sta vsaj dve težavi. Prva je očividna: govora je le o kozmetiki, nič pa o igranju samem. Res je Liga prvakov velik spektakel, a brez dobrih predstav na igrišču bi šlo vse skupaj nemudoma v maloro. Pri špilih ni nič drugače. In drugič, ni jasno, ali bo verzija za PC temeljila na oni za xbox 360, ki bo uporabljala sveži motor Fife 07 na tej platformi, ali na tisti za playstation 2, ki bo nucala stari pogon. Radi bi bili optimisti in bi rekli, da prvo, vendar se nam dozdeva, da bomo računalničarji ostali kar pri stari tehnologiji ...



EA za PC, xbox 360, PS2 in PSP, 23. marca



Silverfall

Diablo 3 izide aprila! Letos! <Jodlanje, solze sreče, tribalni plesi okrog ostankov novoletne jelke> Ne, saj ne. <Puljenje las, škripanje zob, direktno vbrizgavanje špirita v žilo> Vlečemo vas za (tretjo) nogo, itak. Res pa je, da zgodaj spomladi pride Silverfall, ki bo vsaj v duhu naslednik drugega Hudičevca in obilna predjed za trojko, ki nekoč vsekakor pride. To ni to, pravite? Eh, kdor z malim ni zadovoljen ...



No, majhen Silverfall ne kani biti, saj je razvijalska ekipa sicer ne prav kakovostnega založnika Montecristo za potrebe resničnočasovnega akcijskega klanja z brzinskim klikanjem po uhljih glodalca špila. Kot ljubitelju matere narave ti bo recimo sčasoma na voljo volkodlaštvo, ki ti bo povečalo telesno moč in ti podarilo sposobnost bojnega popizditisa (berserk), dočim boš kot tehnofil z vsadkom mehanske postal roke najjači strelec z velikih razdalj.



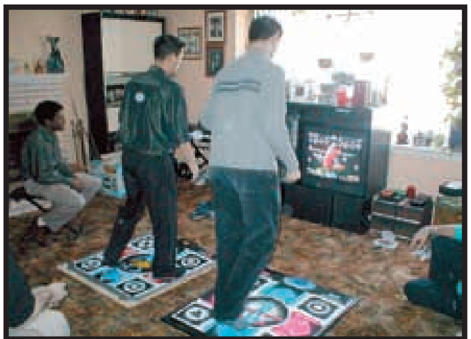
Da se vse skupaj ne bi prehitro sprevrglo v uan-men-bend tepežkalni pohod, bodo poskrbeli po deželi razkropljeni najemniški liki (skupno osem), od katerih te bosta istočasno spremljala največ dva. Kompanjoni bodo v osnovi vir dodatnih kvestov in bojni partnerji, ki jim boš lahko nastavljal nekaj osnovnih obnašalnih vzorcev v slogu brezmožganskega napadanja in preudarne obrambe. Njihov odziv naj bi bil v veliki meri odvisen od odnosa, ki ga boš tekom opravljanja nalog in dialogov z njimi uspel vzpostaviti. Kul je tudi, da bodo različne poti skozi igro ter različne odločitve ustvarila kompleksen svet, v katerem z muko sobivata narava in tehnologija. Prav kontrast med dotičnima bo poglavitna tema naslova, zakaj bolj kot poklici in rasni atributi (igral bodeš kot človek, vilinec, trol ali goblin) ti bodo pot skozi igro krojile različne spretnosti, ki se jim boš sčasoma mogel privaditi. Drevo veščin bo strogo razdeljeno na dve veji, pri čemer bo razvijanje ene izključevalo drugo. To bo po eni strani bržkone opazno omejilo svobodo razvijanja lika – čeprav bo med skupno 120 talenti izbira v vsakem primeru velika – po drugi pa bo prineslo dve ali več samosvojih igralnih izkušenj ob ponovnem obračanju znotraj posameznih kvestov imele za posledico spremembe igralnega okolja. Glavno mesto Silverfall bo na podlagi tvojih podvigov denimo spreminjalo zunanjost, dočim ti bodo prodajalci na trgu nudili različne dobrote v skladu s tvojo usmeritvijo.





Ako bo na nivoju še večigralstvo, ki naj bi omogočalo kooperativen sprehod skozi puščavniško 'kampanjo', bomo po Titan Questu dobili še enega solidnega odganjalca Zlodeja. Založnikovo ime resda ni porok za kvaliteto, a kdo smo, da bi se upirali skušnjavi, še zlasti, ker tovrstnih naslovov ni na pretek.

Montecristo Games za PC, marca



Eliminacija phatassov

Ker je otročad v ameriški zvezni državi Zahodna Virginia bojda najbolj špehava v vseh širnih ZDA, je ena od zavarovalnic pred dvema letoma jela udejanjati zanimiv načrt: v vsako šolo se je nakanila postaviti strojček za Dance Dance Revolution, da bi debela mulčad s sinhronim skakanjem na muziko vendarle shujšala. Tako bi jih manj udarjala kap in tepla sladkorna, kar bi posledično pomenilo manj stroškov za zavarovalnico. Ah, ta sladki biznis. Toda izkazalo se je, da mašince za ples težo v najboljšem primeru vzdržujejo, zmanjšujejo je pak ne. Zavarovalnica zdaj najbrž že razmišlja o kuri z wiijem, vendar je vse skupaj itak bob ob steno. Dokler žreš tone junk fooda in večino dni preživljaš sede, ti občasno poskakovanje ne bo pomagalo, naj bo tehnološko še tako fensi. Manj žret in več gibat, pa je stvar rešena!

Pravi kirurgi igrajo

Odslej se boste pred operacijo slepiča ali žolčnih kamnov nemara pozanimali, koliko geeka je v vašem zdravniku. Neka njujorška klinika je namreč izvedla zanimivo raziskavo in 33 kirurgov testirala v spretnostih, potrebnih pri laparoskopskih operacijah. Gre za sodobno metodo, kjer trebušno votlino napolnijo s plinom, nakar skozi majhne zareze vstavijo dolge, tanke instrumente. Ker poseg spremljajo na zaslonu ter pri tem uporabljajo drobne gibe, zadeva glede koordinacije ni nepodobna računalniškim igram. In dejansko se je izkazalo, da so navdušeni igričarji spretnejši od staromodnejših kolegov. Kdor je po tipkovnici ali ploščku mlatil tri ure ali več tedensko, je v preizkusih pokazal za okrog tretjino boljše sposobnosti, manj napak in večjo urnost. Pri uspešnosti so bile odločilne prav poprejšnje izkušnje s špili, ne pa leta zdravnikovanja in število opravljenih operacij! Če vas torej namesto uglednega rezalnega imena dobi v roke kak mlad, bledičen specializant, ki mu je na daleč videti, da noči preživlja ob Devil May Cry, ste nemara celo na boljšem ...

Novi vojnozvezdni špil

Force Unleashed se bode imenovala igra, ki so jo pred časom otipavajoče in brezimeno razkrili na zadnjem pravem E3ju. Izdali jo bodo za xbox 360 in playstation 3, dogajala pa se bo med Epizodama 3 in 4, ko Vader leta po galaksiji in kolje jedije. Igrali bomo njegovega učenca in se urili v temnih veščinah Sile, če bomo dovolj zlobnjaški, pa bomo lahko celo sami fentali cesarja ter zavladali galaksiji. George Lucas glede tega začuda nima pripomb; nasprotno, sam je oblikoval nekatere like in ima dejavno vlogo v načrtovanju Force Unleashed. Zadeva bo sicer tekla na motorju Euphoria (Indiana Jones 2007), kar bržda pomeni predvsem to, da bo vključevala dosti fizikalnih karafek na račun raznoraznih uporab Sile. Izid? Znabiti letos.

Nadaljevanje Manhunta

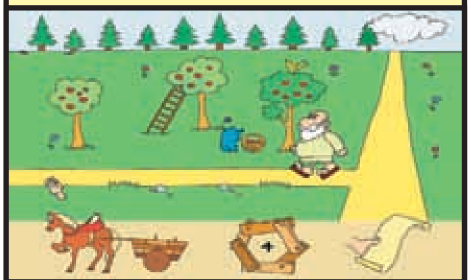
Kakih hudih detajlov o igri ni, toda Rockstar napovedši, da na Manhuntu 2 pospešeno delajo in da se bo že poleti pojavil na PS2, PSPju ter, urg, wiiju. Vsebina naj bi se držala starega recepta napetosti in prikritosti, dizajn ter štorija pa naj bi močno napredovala. Založnik je že vnaprej posvaril, da bo igra namenjena starejšim od 18 let, vendar to biržda ne bo ustavilo Šturma in evropskokomisarskih jurišnikov, da Manhunta 2 ne bi izpostavili kot primera umazanih špilov, ki kvarijo otroke.

Še več Battlefielda

EA je, povsem v nasprotju s pričakovanji, a ne, napovedal dodatek za novi Battlefield. Originalno poimenovani Battlefield™ 2142©: Northern Strike©™ bo vključeval izjemno veliko kart (tri) in še več vozilc na vsako stran (po eno). Slednji bosta težki transporter za Evropejce in hitri lebdeči moped za Azijce. Zraven gre nov igralni način, zvan assault lines, ki so ga zviznili iz Enemy Territory, najbolj razvpita pa je zmožnost, da lahko oglaševalci napopajo reklame na soldatov hrbet, zato bomo videli okoli dirjati hamburgerje in flaše za kokakolo. To zadnje smo si izmislili. Pa še poslastica za konzolaše: EA in DICE sta z udarnim videom napovedala čisto nov del bojiščne franšize za xbox 360 in PS3. Imenovala se bo Battlefield: Bad Company in se bo dogajala v bližnji prihodnosti, kjer bomo (vsaj v enoigralskem delu) harali okoli s plačanci. Avtorji se postavljajo z uničljivo okolico in dih jemajočo grafiko, kaj več pa trenutno ni znanega.

Noe – slovenski špil s krščansko tematiko

Kranjsko podjetje Melior je izdalo igro Noe, ki je v celoti plod slovenskih avtorjev. Gre za predšolski mulčadi in mlajšim šolarjem namenjen šopek aktivnosti, vpetih v bradačeve peripetije ob vesoljnem potopu. Šesterica igrick je povsem v slogu onih, o katerih je bilo pred letom govora v članku Pedenji-



gre. Tu so risankasta klikabilna prizorišča, sestavljanka, spomin z živalskimi pari, barvanje mavrice in hugastični arkadici s plutjem ter letenjem nad razburkanim morjem. Z didaktičnega vidika se številkam, živalcam in zemljepisu pridružijo kratki brani odlomki iz Svetega pisma, cedejko s posterjem in mini pobarvanko pa tržijo za 25 evrov.

EA hoče cenejši PSP

Založnikov capo di banda, Larry Probst, je izrazil konkretno željo, da bi Sony znižal ceno PSPju oziroma vpeljal nov, manjši model, kar bi podžgalo prodajo. Novi PSP bi moral po njegovem stati sto dolarjev ali manj, Probst pa takisto misli, da se bo to naslednje leto dejansko zgodilo. Njegovo mnenje temelji na dejstvu, da se recimo v Britaniji Nintendov DS prodaja 2,5-krat bolje kot PSP (kar konkretno pomeni več kot dva milijona prodanih kosov). Seveda pa ob tem zanemarja dejstvo, da je k temu veliko prispevala prav njegova firma, ki PSP duši s kupom zaslužkarskih predelav ...

Lair

Ah, zmaji. Križanci med netopirji in podganami, a temu navkljub začuda žlahtne krvi. Svet jih potrebuje, dasiravno bi se nas večina igričarjev zadovoljila že z dobro igro na temo teh letečih zverin. Tam, kjer na konzolah seriji Drakengard ni uspelo, dočim je Panzer Dragoon premočrten in preveč ujet na tirnice, da bi ga šlo jemati resno (pisec be ži pred ognjenimi kroglami pristašev), se bo preizkusil Lair. Visokoproračunski naslov iz prve



generacije PS3jevih špilov, za katerega Sony meni, da bo dokazal tehnično superiornost črne škatlice.

Podvig so nedvomno zaupali pravi grupi, kajti iz dežele zeljejedcev in mastnih pornjakov izvirajoči Factor 5 v branži upravičeno slovijo kot grafični bogovi. Tako bo Brlog eden prvih špilov, ki bo nemudoma podpiral ločljivost 1080p ter zvok 7.1. A tu se seznam dobrot šele začne, zakaj prisotnost dokaj klasične strukture ločenih stopenj bo menda odtehtala nelinearnost le-teh, predvsem pa njih veličina. Tako orjaške naj bi bile, da ekipa meni, da bi bil v odsotnosti pogona blu-ray Lair predstavitveno dosti manj impresivna igra. Tako se bomo lahko ob ježi slaboritnih zmajev v popolnosti zatopili v vseh pomenih fantastičen svet, koder se bomo prosto gibali od volumetričnih oblakov do neverjetne, s cellovimi mišicami podprte vode. Pri tem pa bodemo sejali ognjeno smrt med več tisoč na zaslonu hkrati prisotnimi soldati, zmaji in največjimi šefovskimi kreaturami sploh. Shadow of the Colossus in God of War 2, pazita se! Dalje se bo Lair pohvalil z epsko, moralnih sivin polno zgodbo o solitarnem jezdecu ter vojni



med narodoma, kjer ena stran živi v blaginji, druga pa se je v boj prisiljena podati zaradi nevzdržnih življenjskih pogojev, sparjenih z verskim fundamentalizmom. Zveni znano?

No, božanska grafika še ne pomeni odlične igre, česar se znalci prejšnjih Factorjevih umotvorov, recimo Rogue Squadron 2 in 3, dobro zavedamo. Toda švabonarji obljubljajo velik napredek, tako čiste zabavnosti kot akcijskega modela zračnega bojevanja. Tu bomo iz tretje osebe, pardon, zmaja mrčes klatili



tako z razdalje kot iz neposredne bližine, koder bo v igro vstopil dodelan sistem praskanja s kremplji. Naš jezdec pa bo lahko med oblaki preskakoval med beštijami in tako jemal dih.



Preizkusili smo zgodnji demo igre in čeravno je šlo za kodo, ki se je zatikala, dočim je bil nadzor nad zmajem vse prej kot samoumeven, Lair obeta. To zna biti prvi naslov za tretjo igralno postajo, ki bo zadovoljivo in logično izkoristil prostorsko zavednost joypada sixaxis, saj kontrole gradijo prav okoli njegovih nagibalnih sposobnosti. Škoda edinole za izostanek večigralskega načina, ampak kaj hočemo. Zmajev žal ni dovolj za vse.

Sony za PS3, junija


STRATEGIJA
GALAKTIČNIH RAZSEŽNOSTI
“Če vas prime, da bi v soju neštetih eksplozij in donenju orkestralne muzike tuhtali zapletene kombinirane strateške prijeme, Supreme Commander čaka.” - Joker
NASPROTNIKE BOSTE ZMEČKALI KOT MRAVLJE
Borili se boste z eksperimentalnimi orožji in opazovali, kako sejejo smrt med sovragi.
ZMAGOSLAVNO BOSTE STOPILI IZ TISOČLETNE VOJNE
Ukazovali boste stotinam različnih enot in svojo združbo popeljali do zmage v stoletni vojni.
PREVLADALI BOSTE NA PLANETU
Epski boji se bodo raztezali po razgibanem in slikovitem terenu.
UŽIVALI BOSTE V SLASTI ZMAGE
Podjarmili si boste planet za planetom in uživali v svoji nadmoči.
SUPREME™ COMMANDER
STRATEGIJA IZPOD PRSTOV CHRISA TAYLORA.
NA VOLJO OD FEBRUARJA 2007
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM
Games for Windows
GAS powered GAMES
THQ
WWW.THQ.CO.UK

CSI: Hard Evidence

V prestolnici kockanja hudodelci očitno še ne kanijo prekrižati rok, zato se bomo ob pomoči Gila Grissoma, Catherine Willows in ostale bande iz izvirne lasvegaške podružnice CSI znova podali na lov za dokazi. Pustolovsko-raziskovalne mehanike iz prejšnjih delov avtorji Telltale Games, zdaj proslavljeni s Samom & Maxom, ne kanijo spreminjati. Obljubljajo pa nadgradnje, ki bi se za serijo iger, ki je obtičala v preteklosti, vsekakor spodobile. Ena takih bo obsežen laboratorij, v katerem bo dovolj prostora za analizo večjih evidenčnih artefaktov, recimo avtomobilov ali plovilo, v katerih je nekdo nekoga poslal hobotnicam prepevat. Razmontaža ferrarija, mmm. Obilo bo kajpak frišnih tehnogizmov, s katerimi si bodemo olajševali mukotrpen posel nabiranja kriminalističnih dokazov, dočim nas bo scenarij posameznih primerov tokrat peljal na več lokacij kot kadarkoli, kar se bo poznalo na kompleksnosti in dolžini špila. Če bo vzdušje iz nanizanke ostalo na nivoju prejšnjih delov in ako bodo končno izpilili grafiko (800 x 600 je prazgodovinska ločljivost!), se nam obeta – hja, igra, ki seriji ne bo v sramoto? In solidna podlaga za maltene neizbežni CSI: NY?



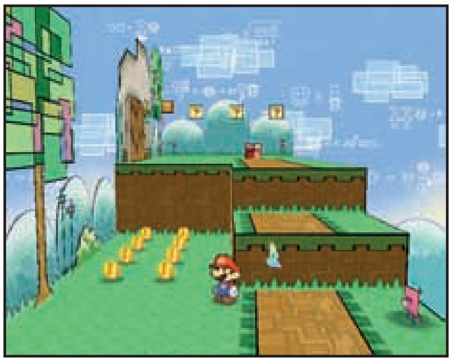


Ubisoft za PC, spomladi

Super Paper Mario

Frišna Zelda ni edini prebežnik s kreplnjene kocke na wii, kajti obeta se mu še Super Paper Mario. Papirnato ime ne pomeni nadaljevanja niza prijetnih frpjk, marveč alternativno zgibanko med slednjimi in klasičnim ploščadarjenjem. Mario bo z leve proti desni hopsal po prisrčni, na Tisočletna vrata spominjajoči krajini, butal bloke z vprašaji in naskakoval zlobno klobučnjad. Osrednja, izredno kul zveneča finta bo možnost odgrnitve dodatne, tretje dimenzije, ki bo iz ploskih nivojev zlezla nekako tako kot prostorska podoba iz stereogramov. Pametna izraba globinskega načina bo namenjena predvsem reševanju puzel. Če bo ogromen prepad skokoma nemogoče prečiti, bo nemara rešitev zaobhod brezna s preplezanjem gore v daljavi. Globinjenje bo časovno omejeno in bo izčrpavalo junacljevo energijo, kar bo moč lečiti z jurčki. Tako kot v novem Mariu za DS se bo dalo preobraziti v gigantskega, vse pred sabo rušečega slaboritneža, dočim bo trenutna večlikovna moda dala v igranje še Breskvico in Bowserja. Glede frpjskega razvijanja lika, ki smo ga bili vajeni iz polnokrvnih Paper Mariov, ni še nič znanega, ampak upamo, da bo špil tudi v tem pogledu presenetil s čim izvirnim.





Nintendo za wii, aprila

Penumbra Overture

Švedska skupinica Friction Games je Penumbro sprva izgotovila kot tehnološki demo za neko tekmovanje. Zlovešča prvoosebna pustolovščina je doživela nepričakovano topel odziv, zato se zdaj razcveta v orenk epizodno trilogijo. Ime nam bo Philip in skrivnostno pismo preminulega očeta nas bo vodilo vse do Grenlandije, kjer bomo zalutali v blodnjak opustelih podzemnih rovov z umazano preteklostjo in srhljivo sedanjostjo. Zgodba se sicer zdi tipična, vendar bo igra nenavadnost in naprednost vlekla iz drugega klobuka. Namesto niza statičnih diapozitivov bomo kot v kaki streljanki prosto koračili okrog in si pri razvozlavanju zlih neprilik pomagali z vsem, kar nam bo prišlo pred oči. Z vleki miške bomo rokovali s predmeti, previdno odpirali duri, okrog vlačili zaboje in se s krepeli otepali grdavžev. Za življenjski občutek bo skrbelo brnenje fizikalnega motorčka Newton Game Dynamics, ki se verjetno ne more meriti s Havokom, vendar se mu najbrž niti ne bo treba. Uganke bodo rešljive na raznotere načine, poudarek pa bo na huljenju v sencah in uporabi možganov namesto grobe sile. Svežina, ki veje iz preizkusnega izvirnika, je otipljiva in nemara prva lastovka preporoda tega najmanj cenjenega pustolovskega oddelka.





Lexicon za PC, spomladi

Heatseeker

Tanarblondnejši član JC-Tja se dobro spomni nekega večera v Londonu dosti let nazaj, ko je, obilno nažrt od čizburgerjev v McDonaldu, sedel v avtomat Afterburner. To je taka reč – morda se je spomnite iz Terminatorja 2, nabija ga mulec, ki ga policist bara po Johnu Connorju – ki se vsa obrača v skladu s tem, kako vodiš svoje lovsko letalo. Bolj zelen in bruhalno razpoložen je bil potem ta član JCT v življenju redko ... No, Heatseeker bo iste sorte arkada kot Afterburner, le da brez obračalne hidravlike. V številnih lovskih letalih, licenciranih pri Lockheed-Martinu (s čimer naj bi igra dosegla acecombatovski razpon), se bomo na zelo enostaven način borili proti nasprotnikom iz fiktivne rdeče države in jih v pravih jatah klatili izmed oblakov, posebnosti pa naj bi ležale zlasti v grafiki ter wiijevem nadzoru. Usmerjanje in jemanje na muho z nunčakom ter merjenje ter nagibanje z wiijincem obetata izredno pilotsko vzdušnost, kakršne s klasičnim joypadom skorajda ni mogoče doseči, medtem ko kanijo učinek podobe doseči zlasti s črtami, ki bodo sledile tako izstrelkom kot jeklenim ptičem. Oven in Ledeni jezdita spet, juhej – posebej razveseljivo pa je, da take baže igre dobiva tudi wii. ***Codemasters za wii, PS2 in PSP, maja***







PLAYSTATION 3
SONY
PLAYSTATION 3

Gigabitna brezžičnost

Čeprav vse podrobnosti okoli wi-fi standarda 802.11n, ki obljublja prenose okoli stotih megabitov na sekundo, še vedno niso dorečene, inštitut IEEE že polaga temelje za naslednika. Imenoval se bo 802.16m in bo, po objavljenih smernicah sodeč, omogočal hitrost najmanj 1 Gbit/s. To mu bo kakopak uspevalo s tehnologijo MIMO (Multiple In Multiple Out ali, po domače, hkratna raba več sprejemno / oddajnih anten), ki jo v omejeni obliki uporabljata tudi aktualna 802.11g/n. Nova specifikacija ne bo del tehnologije WiMAX, ki je zamišljena kot alternativna oblika širokopasovnega internetnega dostopa, vendar IEEEjevci zagotavljajo, da bosta pristopa združljiva. Takisto naj ne bi ušla kompatibilnost z mobilniškim standardom 4G, tako da si lahko od prihodnjih mobitelov obetamo komunikacijske multipraktike. 802.16m je sicer v povojih, toda IEEE načrtuje začetek komercialne splovitve čez dve do tri leta. Glede na zaplete z 802.11n se to sliši nekoliko preveč optimistično, toda pri razvoju bo nemalo pomagala ameriška vojska. Ik.

DS ne ubeži žagi in kladivu

Ne gre za nasilje nad ubogo konzolo, marveč za lepšejšanje. Nekateri s svojim DSom, kar se videza tiče, niso bili najbolj zadovoljni (Cosmo-sindrom), zato so ga podvrgli preobražanju, nekako tako, kot ljudem malo potolčejo kosti, da so potem Tom





Cruise. Tako dobimo od enostavnih prebarvanih ohišij do pedantnih primerkov umetnosti, ki so je sposobni le najbolj predani navdušenci. Med slednje spadajo denimo pokrov z vrezanim triforcem iz Zelde in DS s podobo igratorja za NES ...

Taprava okna na mizi

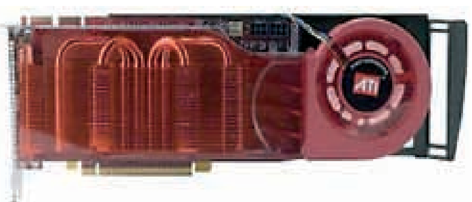
CineMassive je nišna tvrdka, specializirana za ljudi s posebnimi zaslonskimi potrebami, konkretno za tiste, ki sta jim dva monitorja na mizi odločno premalo. Sami imajo rešitve z do šestimi ekrani v eni sami kompoziciji. Trije, celo pet v vrsti, ali šest v dveh nadstropjih, nič ni neizvedljivo, pri čemer nudijo tudi programsko podporo, ki omogoča natančen nadzor nad posameznim 'oknom' oziroma njegovo vsebino. Podpore igram ne omenjajo, moraš pa vsekakor posedovati dve dobri grafični kartici in pošteno mizo, da se ti kaj takega izplača. Informativne cene brez davka gredo takole: štiri devetnajstke v vrsti – 2000 $, šestkrat 17" na kupu – 2600 $, 21-palčni osrednjež s po dvema pokonci postavljenima sedemnajsticama ob kraju – 3300 $ ... Se nam kar smili uporabnik, ki resnično potrebuje tako skulpturo pred sabo.



Radeon X2900 maja

Zapletom in težavam okoli AMDjevih DX10-kartic kar noče biti konca. Medtem ko Nvidia svoj geforce 8800 veselo fura že skoraj pol leta in pridno pripravlja naslednike, novi radeončki zamujajo en rok za drugim. Potem ko je bil 30. marec trdno zakoličen kot končni datum in nas je AMD celo povabil na zabavo v Amsterdam, je slišati, da tako kartic kot čage ponovno ne bo. Odgovorni ponujajo klasične izgovore tipa 'potrebujemo večjo zalogo', 'uporabnikom želimo ponuditi le najboljše' in podobno, a pravi razlog najverjetneje leži v težavah s samim silicijem. Radeonov tako ne bo vsaj do maja, ko bodo bržda na trgu že osveženi geforci. Nič kaj obetavno za AMD ...

Po drugi strani pa so se vsaj končala ugibanja o dejanskih specifikacijah nove družine. Določene podrobnosti sicer še niso znane, a ve se, da se bo kraljevski model imenoval radeon X2900 XTX in bo na voljo v dveh inačicah. Ena bo namenjena maloprodaji in bo na videz dokaj klasična, dočim bodo drugo dostavljali velikim integratorjem oziroma OEMom. Slednja kartulja bo gromozanska (polna dolžina oziroma nad trideset centimetrov!) in bo opremljena z zmogljivejšim hladilom. Drugače si bosta grafikulji po lastnos-



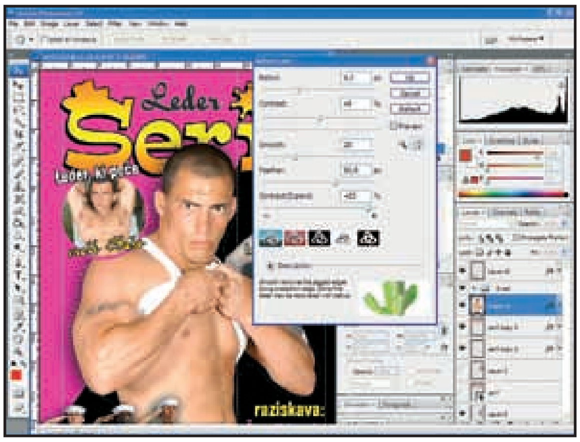
● **Radeon na sliki je namenjen vdelavi velikih ponudnikov. Inačica za končne kupce bo manjša.**

tih enaki in bosta opremljeni s po gigabajtom pomnilnika GDDR4 s 512-megabitnim vmesnikom. Kakopak so v pripravi tudi oskubljene inačice. X2900 XT bo imel za 10 do 15 odstotkov nižje delovne takte in le 512 mega rama vrste GDDR3. V razvoju so še modeli X2900 XL, X2400 in X2200, vendar o teh zaenkrat še ni znanega nič. Se beremo na stranki, ko bo.

Adobove novitete

(Mimogrede, zgornje sklanjanje ni pravilno, kajti beseda adobe, ki v angleščini pomeni surovo opeko, se ne izgovori 'adoub', marveč 'adoubi', torej se zgiba kot 'Adoubijeve novitete'. Toda ker bomo tod vedno govorili Adoub, naj bodo novosti pač – Adoubove.) V kalifornijskem San Joseju domujoči Adobe Systems so ena največjih softverskih tvrdk. Zaposlujejo skoraj šest tisoč ljudi in se z nakupi manjših firm nenehno povečujejo. Pod streho imajo brezštevno programov in čedno vrsto standardov tipa PDF, postscript in Flash. Letos bodo imeli še posebej plodno leto, saj izidejo prenovljene različice njihovih največjih blagovnih znamk, med ostalim Photoshopa in Flasha.

Najbolj prepoznavna je seveda Fotodelavnica, ki ima spomladi dospeti z zaporedno številko 10 oziroma z oznako CS3. Založnik navaja tale glavna doprinosa: Smart Filters (učinki, nanešeni na plast z



● **Photoshop CS3 po beti sodeč ne bo bogastvo izboljšav.**

možnostjo naknadnega izklopa ali spremembe parametrov – kot layer styles) in Refine Edge (nucnik za lažjo dodelavo robov označbe ali objekta). Iz beta inačice je razvidnih še par manjših smartass ukazov, vendar kaže, da bo tole najrevnejša posodobitev v zgodovini. Škoda, saj je lufta za finomehanično nastavljanje operacij in vmesnika še precej. Slično skromnost bodo očividno kazali tudi preostali programi iz zbirke Creative Suite 3, torej Illustrator in InDesign, saj Adobe v sporočilih za javnost pravzaprav navaja le boljšo združljivost s sistemom. Na PCju to pomeni popolno prilagojenost na Visto, dočim bodo verzije programov za maca tokrat neposredno podpirale Intelove procesorje, saj je ves Creative Suite 2 tekel skozi emulator in bil zato počasnejši.

Pozno jeseni namerava Adobe splovíti prvi 'lastni' verziji Flasha in Dreamweaverja, saj je osmici razvila Macromedia še pred odprodajo. O konkretnih novostih devete inačice teh dveh orodij za multimedijske predstavitve in spletne strani še ni govora, ve pa se, da bo njiju ustroj skrajno domač do sorodnih založnikovih izdelkov, tako navznot' kot navzven. Pa seveda dobro razumevanje z Visto.

Velja omeniti še povsem nova programska paketa. Fotografom namenjeni Lightroom je ravnokar prišel na police v ZDA. Je hiter, masoven urejevalnik surovih fotografij, ki poskrbi za njih dolpovlek z aparata in indeksiranje ter za barvne popravke vsej seriji posnetkov v eni potezi. Nekakšna namenska izvedenka ACDSeeja oziroma Bridga ter konkurenca Applovemu Aperturu. Drugo novo ime je Soundbooth (izid poleti), zvočni editor za brzinske operacije, namenjen tistim, ki ne nucajo / ne znajo kompliciranejšega Auditiona.



● **Lightroom za 50 tisočakov ponuja arhiviranje in hitro obdelavo stotin posnetkov v eni sami potezi.**

Miška, tokrat v tri-de!

Otipavanje miške ali klasičnega igratorja očitno zmeraj večjemu deležu inženirjev postaja dolgočasno, saj so zadnje čase v modi bolj odpuljeni primeri vhodnih naprav, recimo Nintendova priprava za razbijanje televizijskih ekranov. Čez nekaj mesecev bo v prodajo



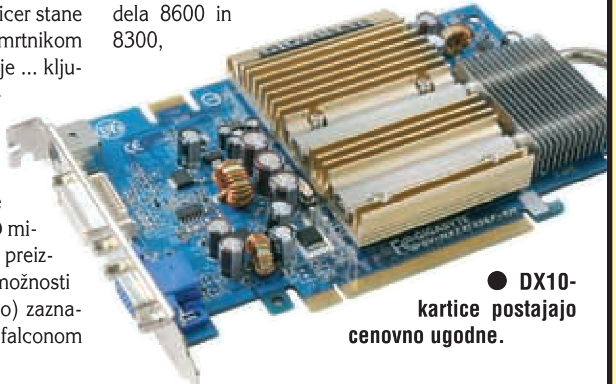
● Nehote se vsiljuje misel, da bodo Japonci slej ko prej izumili gnetljive verzije izmenljive kljuke.

naposled stopilo še čudo, katerega predniki so se rodili v ameriških državnih laboratorijih in bili v uporabi v jedrski znanosti, medicini in geologiji. Podjetju Novint je namreč omenjeno tehnologijo, ki sicer stane tisoče dolarjev, uspelo napraviti navadnim smrtnikom dostopno. Falcon, kot se vmesnik imenuje, je ... kljuka, pritrjena na tri nosilce, ki izginjajo v krogli vesoljske oblike. Mi potem kljuko žokamo sem in tja in na zaslonu se dogajajo zanimive reči, recimo premikanje drsnika v treh dimenzijah. Jah, 3D miška, boste rekli. Krneki. Toda falcon je več kot to: je 3D mišak s povratnim odzivom! Po prvih odzivih preizkuševalcev je reč fenomenalna, saj njene zmožnosti dovoljujejo pravo tridimenzionalno (haptično) zaznavo, ne le nadzora. Če denimo v Half-Lifu 2 s falconom zgrabimo sod, bomo občutili njegovo težo. Če v 3D modelirnem programu popraskamo po teksturi, zaznamo ugreze v višinskih kartah. Da ne omenjamo potenciala pri prihajajočih 3D vmesnikih, ki bi jim bila ta tehnologija pisana na kodo. Skeptiki bomo pripomnili, da je mnogo odvisnega od programja ter pričnosti. Novint namerava zaenkrat skupaj s sokolom prodajati paket 24 igric, medtem ko je od velikih iger zaenkrat prirejeno le drugo Polživljenje. Zanimivo je, da napravo oglašujejo kot igralski vmesnik, čeprav je na prvi pogled primernejša za 3D oblikovalce. Še bolj zato, ker kljuka, ki je sicer izmenljiva, nima gumbov.

V predprodaji Falcon košta 190 dolarjev, pri Novintu pa zagotavljajo, da je glavni cilj, če se reč prime, spustiti ceno na stotaka. To bi že bilo primerno za igričarje, je pa vprašljivo, kako na videz občutljivi vzvodi prestajajo LAN-seanse. In kako jih zapestje. Nadvse si želimo požokati testni primerek!

Kopica novih geforcev

Medtem ko se AMD ubada s samim sabo, Nvidia melje naprej. Za bližnjo prihodnost je na sporedu močna razširitev toplo sprejete družine 8800. V smeri navzdol jo bosta dopolnila modela 8600 in 8300,



● DX10-kartice postajajo cenovno ugodne.



Steve Jobs poziva k ukinitvi zaščitenih muzikaličnih datotek

Karizmatični ustanovitelj in voditelj Appla ter vzporedno še največji fizični lastnik družbe Disney je nedavno na štiri muzikalične gigante – Universal, Sony BMG, EMI in Warner – naslovil odprto pismo o vprašljivosti tehnologij o tako imenovanem upravljanju z digitalnimi pravicami, bolj znanih pod kratico DRM. Založbe namreč zahtevajo, da mora biti glasba, ki jo kupujemo v digitalni obliki, ustrezno zaščitena. Po Jobsovem mnenju je prišel čas za razpravo o smiselnosti takega pristopa, ki povzroča kupcem le sitnosti in ustvarja nezdružljiv trg. Muzika, ki jo kupimo čez Applov servis iTunes, namreč ne deluje na Microsoftovih predvajalnikih in obratno, v igro pa vstopa še najmanj Sony z zopet lastno obliko zaščitenosti ... Steve zato apelira na studie, naj se v dobrobit potrošnikom odpovejo kompliciranju, ki itak ne doprinese k zniževanju piratstva.

Nemara se bo kdo vprašal, čemu bi si prvi mož Appla želel odprt format, ko pa zaenkrat s svojo štacuno in ipodi obvladuje večinski delež svetovne digitalnoglasbene pogače. Košček razloga najbrž tiči v njegovi skrbi za uporabnike, ki naslavljajo nanj čedalje več pritožb na priklenjenost k eni blagovni znamki. Druga plat medalje pa tiči v evropskih direktivah za odprte formate (v Franciji denimo pripravljajo sodni postopek, po katerem bi moral Apple svojo zaščito, 'fairplay', zaradi kompatibilnosti deliti s tekmeci). Evropejci pač za razliko od zapetih Amerikancev vidimo dlje od nosu.

Kaj se bo iz tega izcimilo, je težko napovedati. Uporabniki tako ipodov kot ostalih hodimožev bi bili jako veseli jaki, če bi Jobsova obveljala, saj bi vsak kupljen štikel deloval vsepovsod. Na drugi strani jarka pa žal ne kažejo takega navdušenja. Zloglasna organizacija RIAA že žuga z okrepitvijo zaščit, dočim je šef Warnerjeve glasbene veje Štefovo razmišljanje označil za nelogično.

Za kraj še topodročni vestički z našega konca. Založba Menart se je odločila ponuditi nekaj deset komadov iz svoje slovenske zbirke za zastonjski download. Brez zaščit, na srečo. Koliko Jana in Saše zmorejo vaša ušesa, stesirajte na *www.menart.si/mp3*. Drugo oznanilo gre na rovaš Mobitelove spletne prodajalne Zabavaj.se, ki je prejšnji mesec zaprla duri. Tudi prav, saj je bila zavoljo slabega vmesnika zanič.

Prvo kvantno računalo

O naslednji evolucijski stopnji računalnikov, tako imenovanih kvantnih abakih, se govori že nekaj desetletij. Kljub temu smo doslej ugledali velik ništrc konkretnosti. Nato pa se je praktično od nikoder pojavilo kanadsko podjetje D-Wave Systems in šokirani znanstveni javnosti predstavilo prvi kvantni računski stroj. Mašina z imenom orion je tekom demonstracije domovala v laboratoriju, kjer so jo hladili na 5 milikelvinov oziroma krepkih 273 stopinj Celzijevega minusa. Zadeva, sestavljena iz šestnajstih kjubitov oziroma kvantnih bitov, je pridno mlela poslovne in simulacijske aplikacije. D-Wave poudarjajo, da orion in njegovi nasledniki (do konca leta nameravajo sestaviti stroj z 32 kjubiti, prihodnje leto pa s 1024) še niso pripravljeni na popolno prevlado na računalniškem trgu in da bodo sprva zgolj dopolnjevali obstoječa superračunala. Kot bi si lahko mislili, bodo orion najprej zapregli v znanstvene namene, denimo simuliranje obnašanja molekul. Tovrstni problemi za klasične mlinčke predstavljajo skoraj nepremostljivo prepreko, saj njihova težavnost z večanjem števila delcev raste eksponentno. Kvantni računalniki z njimi nimajo težav, saj so kjubiti naenkrat lahko v obeh binarnih stanjih, povrhu pa oponašajo sosede in tako močno povečujejo računsko moč. A še komu v ušesu odzvanja ime Skynet?

Wii ni za vroče

Na strani Hardcoreware so se pomerili wii, xbox 360 in PS3, tokrat v gretju zapečkov. Nič kaj presenetljivo je zmagal wii, ki bi ga lahko z 20 vati poganjal na dinamo, medtem ko sta škatla in stacjon s skoraj desetkrat večjo porabo miniaturizirana radiatorja. Posebej se to kaže v mirovanju, kjer wii porabi pol manj, velika dva pa še vedno požrešno sesata 150 W. Slednje smo v bistvu pričakovali, saj sta imeli obe konzoli prislovične težave s pregrevanjem – pojdite na Youtube in poglejte, na koliko načinov lahko na njiju specete jajca. Wii pa je po drugi plati pridobil na imidžu flower power konzole. Ne le, da je roza, zdaj bo postal še eko ikona.

Prva celovečerna 3D risanka v xpandu

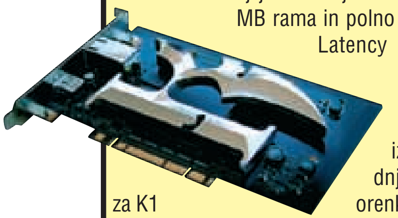
29. marca bo v ljubljanskem in mariborskem kinu xpand svetovna premiera celovečerne Disneyjeve risanke Meet the Robinsons oziroma Spoznajte Robinsonove. Gre za šestiinštirideseto dolgometražno animiranko tega studia, ustvarili pa so jo pred predlogi otroške knjige Dan z Wilburjem Robinsonom. Zakaj o zadevi priobčujemo vest? Mar zavoljo celostranskega oglasa? Nak, razlog je bolj edinstvene



narave. Robinsonovi bodo prvi pošten, poldrugo uro dolg trorazsežen film v xpandih. Plus vsa dreganja, drkanja, tresenja, špricanja, zibanja, butanja, svetenja in odorji. Se splača videti, zadeva je luškana, spominja na Neverjetne, predvsem pa je kakovostno sinhronizirana v slovaščino.

Mrežna kartica za igričarje

O pregrešno dragi špilavski mrežni karti podjetja Bigfoot Networks smo že poročali. Zadevščina je obljubljala nižje odzivne čase v nalinijskih igrah in manjšo zasedenost osrednjega procesorja, a se ji zavoljo cenovne nalepke 300 $ ni uspelo zapisati med prodajne uspešnice. Velikopodplatci so ceno zato spustili za petdeset zelencev, povrhu pa izgotovili malce oskubljeno inačico, imenovano killer K1. Ta ne premore fensi hladila in je opremljena z manj poskočno verzijo procesorja NPU (Network Processing Unit), ki namesto pri 400 MHz tiktaka s 333 megaherci. Nadalje je izpadla podpora programčkom FNApps, ki tečejo neposredno na jedru kartice in razbremenjujejo osrednji procesor. A celokupno gledano so to malenkosti, kajti ostali nabor funkcij je neokrnjen. K1 se ponaša s 64 MB rama in polno podporo Lag and Latency Reduction Technology oziroma LLRT, ki je srčika Bigfootovih izdelkov. Nenazadnje je iskana vsota za K1 orenk nižja. Uradno se od nje ločijo za 180 dolarjev, vendar jo ameriške nalinijske štacune ponujajo za 150 in celo manj (brez davka, da se razumemo). Sedaj se postavlja le vprašanje, kdo od naših uvoznikov se bo opogumil in pripeljal par komadov.



Microsoftov virtualizacijski softver

Virtualizacija na ravni operacijskih sistemov nezadržno pridobiva na priljubljenosti, zlasti med varnostno ozaveščenimi uporabniki. Možnost brskanja po nevarnih straneh v izoliranem in lahko obnovljivem okolju je nadvse privlačna, povrhu pa si ni težko zamisliti stotine drugih scenarijev. Komu bi se recimo utegnila dopasti ideja o poganjanju navideznega sistema za igre, kdo drug bi se veselil tovrstnega preizkušanja Linuxa in tako naprej. Potencial so zavohali tudi pri Microsoftu in nedavno splavili zastonjsko orodje Virtual PC 2007. Aplikacija podpira večino edicij XPjev, Viste in Windows Server 2003, med drugim pa omogoča gonjenje Oken 98 SE, 2000 ter celo OS/2. Zadeva deluje tako na 32- kot 64-bitnih procesorjih in zaseda vsega trideset megabajtov. Če vas manko Microsoftovih sistemov ne moti, pobrskajte po tomesečni okroglini, dočim boste morali drugi poseči po VMwarovih rešitvah.

Tranzistorska revolucija

Črnogledci nas radi opozarjajo, da imajo silicijski tranzistorji konkretno fizično mejo drobčkanosti in da smo ji iz leta v leto bliže. No, doslej so se javkanja izkazala za marnje, saj so čipovne fabrike vedno našle način, kako zaobiti ali vsaj omiliti težavo. In sodeč po sporočilu z manchesterske univerze za fiziko pravega razloga za pesimizem ne bo še dolgo. Doktor Leonid Ponomarenko je namreč tamkaj s svojo ekipo znanstvenikov izdelal prve prave tranzistorje iz grafena. Gre za posebno obliko ogljika in hkrati najtanjši znan material. Preklopnički so debeli vsega en atom in široki petdeset njih, kar je v primerjavo s trenutno aktualnimi 65-nanometrskimi bratci zanemarljivo. Grafenski tranzistorji imajo še eno pomembno prednost, in sicer stabilnost. Za razliko od silicijskih, ki z manjšanjem oksidirajo in nenadzorovano prepuščajo tok, preklopniki iz grafena obdržijo začetne lastnosti. Ponomarenko pravi, da so ideje o celotnih vezjih na ploskvi veličine nekaj nanometrov povsem realistične.

namenjena masam. Napovedana sta za april in bosta na voljo v kar nekaj okusih: 8300 GS, 8300 GT, 8600 GS, 8600 GT in 8600 GTS. Slednja bo najzmogljivejša in bo v Čezlužju stala okoli 300 zelencev, ostale pa bodo cenili na manj kot dvesto njih. Kako se bo to odražalo pri nas, je vprašanje, kajti kljub temu, da je uradna priporočena cena za 8800 GTX 600 evrov in jih je v Nemčiji moč dobiti že za petstotaka, so pri nas komaj nedavno padle s cirka 670 na 630 evrčkov. Kakorkoli, vse sveže gesile bodo temeljile na nekoliko prenovljenem jedru, izgotovljenem v 80-nanometrski tehnologiji. Kar se tiče zmogljivejših primerkov, so najprej načrtovali celovito serijo 8900 z modeli od GX2 in GTX do GT ter GS. A po zadnjih šušljanjih je sklepati, da bodo Zeleni družino mirno preskočili (z možno izjemo dvojnega GX2, ako bodo uspeli rešiti vročinske težave) in se osredotočili na temeljito prevetreno, 65-nanometrsko jedro G90. Da, to pomeni geforce serije 9000, in to mnogo prej, kot smo pričakovali. Ako se jim vse izide po načrtih, bo AMDju zapredlo nekaj zelo trdega.

Prihaja pomnilnik DDR3

Pomnilniškemu standardu DDR2 se počasi iztekajo dnevi, saj je regulativno telo ramniških proizvajalcev JEDEC končalo z razvojem naslednjegeneracijske specifikacije za DDR3. Ta ne prinaša nekih grozobilno presenetljivih lastnosti in je bolj kot ne logična stopnja v evoluciji pomnilnika. Glavne prednosti so podobne tistim, ki jih je vpeljal DDR2 napram izvirnemu DDRju: manjša poraba energije in višje delovne frekvence. Moduli DDR3 bodo delovali pri vsega 1,5 volta napetosti in bodo na začetku brzeli s hitrostmi od 800 do 1600 MHz. Toda v štacune bodo začeli kapljati mnogo prej, kot bi pričakovali. Fabrika Super Talent je že končala prve prototipne paličice in zagotavlja, da bo kaj kmalu pripravljena na začetek masovne proizvodnje. Takisto ne bo treba dolgo čakati na ustrezne matične plošče. Intelova družina čipovij bearlake, ki jo je pričakovati enkrat poleti ali najkasneje do začetka jeseni, bo že uradno podpirala DDR3. Tokrat se ne bo upiral niti AMD, ki je še dolgo po izidu DDR2 trmaril z uporabo navadnega DDRja. Njihovi prihajajoči štirijedrni čipi bodo pridoma nucali novi pomnilniški standard. Posledično se lahko nadejamo urnega prodora standarda DDR3 in brzinske poslovitve ramnikov DDR2.



● Ramniki DDR3 bodo hitrejši in varčnejši od sedanjih.

Dže si Perica?

Že nekaj mesecev v Sloveniji poteka projekt 'Kje je Peter?' o varni rabi interneta kot del svetovne iniciative osveščanja prebivalstva o nevarnostih, ki prežijo v navideznem prostoru. Njegova osrednja točka je stran *www.safe.si*, namenjena tako mladim kot njihovim staršem. Nosilca projekta sta Fakulteta za družbene vede in nacionalno raziskovalno omrežje ARNES, deloma pa ga financira tudi Evropska unija. Na spletni strani, ki nudi informacije otrokom, najstnikom, staršem in učiteljem, se lahko preizkusite še v igri in kvizu. Sploh slednji vas kaj hitro postavi na realna tla, koliko skrbite za lastno varnost v kiberprostoru. Poleg varovanja zasebnosti se ukvarjajo s poučevanjem o škodljivih vsebinah in varstvom avtorskih del. Do sedaj so pripravili tekmovanje šol na temo varnosti, takisto je za njimi uspešno izpeljan svetovni dan varne rabe interneta, za kar je bil razglašen 6. februar. Te dni so predstavili televizijski spot, s katerim želijo opozoriti kar najširšo javnost, da na internetu dopuščajo tisto, česar v resničnem življenju nikoli ne bi. Morda se bo komu zdel le smešen, nemara celo naiven, toda laže ne. Poglejte ga na natlačenki.



● Mame v videu prav nič ne moti, da Petrčka obiskujejo pravi dedci, vroče deklice in posebni učinki. Prav tako je vesela strička, ki ji za nekaj časa odstrani tečno smrkljo. Kakšna kul mama!

Razveseljivo je, da projekt ni namenjen le mladini, ki šele odkriva čare interneta ali meni, da se nanj vrhunsko spozna, temveč vključuje starše in pedagoške delavce. Roko na srce, današnja mladež ve o električnih poljanah veliko več od starejše generacije, slednji pa svojih življenjskih izkušenj ne znajo prenesti v globalno vas. Vendar ne gre za različna svetova. Povsod veljajo ista pravila in če je cilj projekta razjasniti, da je internet le veliko električno zrcalo tistega, kar srečujemo vsak dan na cesti – pa še onega, kar se skriva za ograjami in zaprtimi vrati – potem imajo našo popolno podporo. Se tega zavedate tudi vi?

Bližnja prihodnost procesiranja

Prvi računalnik, ki je presegel zmogljivostno mejo teraflopa ali milijarde operacij na sekundo, se je imenoval ASCI red in je z obratovanjem pričel leta 1996. Tvorilo ga je deset tisoč procesorjev pentium pro in je porabljal 500 kilovatov energije. Danes je rdečkarjevo moč možno zapakirati v silicijsko polpetko velikosti nohta, ki za obratovanje potrebuje ubožnih 62 vatov. To pomeni, da se je v vsega desetih letih sposobnost superračunal preselila v povprečne domove. No, tako daleč vse skupaj še ni, kajti omenjeni procesorček je v fazi delujočega prototipa in ne bo šel v prodajo. Gre za otroka Intelovega projekta tera-scale, ki se ukvarja z bližnjo prihodnostjo procesiranja. 80-jedrni čip je delček sestavljanke, ki bo dokaj kmalu botrovala stro-

jem, ob katerih bodo najbolj puvaške mašine današnjika izpadle kot leseno kolo napram 22-inčnemu kromiranemu platišču z LED-diodami. Toda gola zmogljivost pomeni bolj malo, če je ni moč zalagati s potrebnimi količinami podatkov in rezultatov pravočasno dostavljati ostalim delom sistema. Zato bodo 80-in-več-jedrniki le prva plast procesorja prihodnosti. Čeznje bodo poveznjene zaplate naspidiranega pred-pomnilnika, hitrega rama prostornosti 512 megabajtov, ter shrambe flash za shranjevanje polizgotovljenih informacij. Tak tortast pristop bo opravil z ozkim grlom današnjih arhitektur, pipico med procesorjem in ramom. No, vsaj delno kajti tudi 512+ MB ultra hitre shrambe ne bo dovolj za količine obdelovalnih podatkov. Teraflopni čipi bodo še vedno potrebovali vezo z zajetnejšim pomnilnikom in preostankom sistema. Tu bodo nastopili optični vmesniki. S silicijskim laserjem, demonstriranim na lanskem IDFu, bodo znotrajsistemska vodila postala petdesetkrat hitrejša od današnjih.

Se sliši preveč znanstvenofantastično? Potem boste nemara bolj naklonjeni AMDjevi viziji tera računalnika, ki so jo nedavno predstavili na konferenci v San Franciscu. Črno-zeleni so ubrali manj glamurozen, a zato bolj praktičen pristop. V škatlo so zapakirali dvojedrni opteron in dvojico malce predelanih ATIjevih DX10-GPUjev R600. Vse skupaj so povezali z namenskim softverom za tokovno procesiranje (stream processing) in voila!, mašina ki zmore želeno milijardo operacij na sekundo, je bila nared. Strojček je na predstavitvi predel brez težav in poganjal Okna XP, vendar ni znano, kdaj ga bodo začeli prodajati, če sploh.

Filmi na zahtevo

Razpečevalca digitalne televizije Siol in T-2 sta v začetku marca obogatila svojo ponudbo s tako imenovanim servisom video-on-demand. Gre za možnost zabrisa guze na divan in instantnega zretja v film po želji. Kot bi šel v videoteko, samo da ne greš v videoteko, marveč nazaslonsko izbiraš s spiska nekaj sto naslovov. Repertoar, prevsem Siolov, je zaenkrat bolj umirjen in najstnikom nemara nenavdušujoč, vendar se bo najbrž s časom popestril. Najem filma oziroma risanke za štiriindvajset ur košta od enega do dveh evrov, kar uporabniki plačajo ob naročnini konec meseca. Ves material je v ločljivosti PAL in s slovenskimi podnapisi. Filmi pri T-2ju so opremljeni še s prostorskim zvokom, oba ponudnika pa v kratkem obljubljata vsebino v HD, na kar so oboji set-top boxi že pripravljeni (odkodiranje MPEG4, izhod HDMI).



● **T-2 je svojo zbirko filmov imenoval preprosto videoteka. Snemanja programa pa še ne omogočajo, čeprav ga testirajo in pripravljajo.**

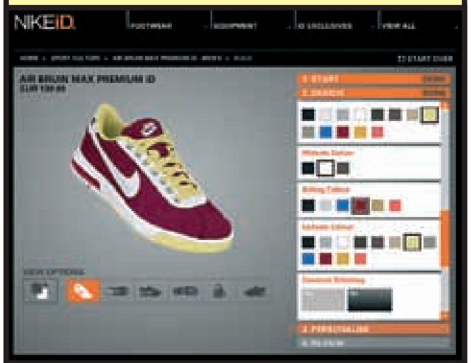
Siol je svojim naročnikom poleg filmov na željo omogočil snemanje programa, vendar ne z odkodirno škatlico, opremljeno s trdim diskom, temveč s hrambo na njihovih strežnikih. Vsak lahko posname do šest ur videa, ki se po dveh dneh samodejno briše brez možnosti podaljševanja. Izbiranje snemalnega termina poteka skozi dosti praktičen vmesnik in v navezi z elektronskim programskim vodičem (EPG). Zaradi slednjega je mogoče snemati le celotne oddaje, ne recimo le desetminutnega odlomka, pri čemer je treba rekordiranje najaviti vsaj četrt ure pred pričetkom. Naše vprašanje je bilo, čemu ne bi Siol kar samodejno snemal vseh kanalov oziroma vsaj tistih najbolj gledanih, nakar bi imeli vsi naročniki enostaven dostop do dvodnevne vsebine programov. Bodo razmislili, so porekli.



● **Siolov vmesnik ima kar precej možnosti: izbiro filmov, pregled sporeda, snemanje programa, igranje preprostih igric. V delu sta še brskalnik in sporočilni servis.**

Najkice a la carte

Vest ni ozko računalniška, marveč bolj pritiče področju 'digital lifestyle'. Tovarna športne robe Nike je namreč odprla spletno storitev lastnega oblikovanja superg – *www.nikeid.com* – tudi Kranjcem. Na voljo je 61 modelov raznoraznih športnih copat, od takih za košarko do onih za ulično frajerstvo, ki jih skozi res dober program v Flashu po svoje pobarvamo in opremimo z različnimi materiali, pretežno z raznimi sortami usnja. Zaradi števila posamičnih delov obuvala je to početje zabavno in podobno ličenju dirkalnikov v zadnjih Need for Speedih, zato vsekakor priporočamo obisk ter poigranje (nakup seveda ni obvezen). Supergo lahko celo opremimo z lastnim napisom. Na žalost pa proizvajalec ne omogoča para različnobarvnih tenisk, kar je ob siceršnji stopnji kostumizacije minus. Tako hecanje kajpak ni poceni: cene unikatov se gibljejo med 100 in 230 EUR, zajamčen rok izdelave pa je mesec dni.



Avstralci prepovedali YouTube v šolah

Kdor je kdaj na Youtubu nehote preživel šest ur, se gotovo strinja z odločitvijo avstralske države Victoria, da v javnih šolah prepove dostop do tega spletišča. Enako morali storiti z myspace.com, Messengerjem, ircem in ostalimi črnimi luknjami za čas. V nasprotnem primeru pouk v učilnicah z omreženimi računalniki nima smisla. Pri tem je zanimivo, da je uradni razlog guvernerja preprečitev kibertežačenja oziroma cyber bullyinga. Gre za evolucijsko stopnjo šolskega nadlegovanja, kjer iživljanje nad žrtvijo posnamejo in filmček objavijo na internetu. Nesrečnik tako ni ponižan le med sošolci, temveč pred širnim svetovnim občestvom. Povod za prepoved je bil eden od filmov, kjer so strahopetci na posebej krut način napadli 17-letno dekle. V kamnolom s takimi, pravimo mi.

GDC 2007

Aggressor z zelo svežimi novicami iz sanfrančiškanskega snidenja razvijalcev iger.

V začetku marca redno usmerimo pogled čez Lužo v San Francisco, kjer se zgodi Game Developers Conference. Na njej so v središču avtorji iger (to so tisti, ki jih imamo radi, založniki so pa tisti, v katere mečemo jajca), zatorej je dosti več možnosti, da bomo dejansko deležni govora o igrah samih in ne le reklamnih pamfletov. Po zamrtju E3ja so se pojavili strahovi, da ga bo GDC poskusil nadomestiti in s tem prevzel še njegovo puhlost, a sodeč po letošnji prireditvi se to ni zgodilo. Seveda so najbolj udarne novice še vedno promocijske narave.

Sony ustvarja domek

Recimo Sonyjeva. Velikan si na vse kriplje prizadeva s PS3 zdrgniti madeže in je udaril s predstavitvijo bržda enega najbolj ambicioznih ter daljnosežnih projektov, Playstation Homa. Predstavljajte si Xbox Live, sparjen z The Sims oziroma njihovo nalinijsko verzijo Second Life, s ščepcem wiijevih miijev. Skratka, omrežno okolje, kjer se družijo uporabniki konzole, samo da se ne skrivajo za 2D karticami, temveč imajo pravi, nabildan, tridimenzionalen volumen, ovešen z Armanijevimi kreacijami, stoječ v fletni bajtici ob jezeru. Dodajte kopico mini iger in kup reklam (da bo pristno!), pa dobite grobo sliko Domačnosti. Home polno izrablja playstationovo mišičje, tako kot večpredstavne zmožnosti. V navideznem domovanju si bo moč tako ogledovati filme kot poslušati glasbene koncerte; sicer pa bodo prostori namenjeni predvsem druženju, saj bo imel vsak igralec privzeto svojega. Phil Harrison je milega pogleda zagotovil, da bo vse to zastonj, seveda pa ima Sony mnogo načinov zaslužka. Na hišico ob jezeru in Armanija lahko brez doplačil pozabite, takenako bodo naokoli oglasi za tampone in pralne praške, morda tunino. Sony se je očitno namenil, da ljudi privleče v navidezni svet tudi, ko ne igrajo iger. Sredi leta steče beta, končna verzija Homa je napovedana za jesen. Še malo, pa bomo le še baterije za robote.
Poleg hišic ob jezeru je Harrison pokazal Edge – programsko razvojno platformo za PS3, ki naj bi razvijalce prepričala, naj izpljunejo več izdelkov za to napravo. Zanimivo pri tem je, da je poziral z videom za novi Killzone, prvim po dolgem dolgem času.



Po tejle alfi Tabule Rase sodeč imamo pred seboj zelo samosvojo nalinijščino. Richie se vrača!



Čez nekaj let bomo kolege vsi vabili v prelestne poletne rezidence. Samo elektrike ne bo smelo zmanjkati.

Nokia ne obupa

Da se n-gage dviga iz groba, smo že poročali. Toda pri Nokiji so se nečesa vendarle naučili, saj ne gre za vrnitev ponesrečenega gizma, temveč za programski umotvor. N-Gage bo odslej programska platforma za brihtne telefone: plast med igro in strojno opremo. Njena glavna lastnost bo, upajo, neodvisnost od hardvera, tako da naj bi prav s tem premostili enega najhujših problemov mobilnih iger, pomanjkanje standardov. Navadni telefoni že imajo Java virtual machine, a N-Gage specifično cilja na popolno izrabo vseh pritiklin 'pametnih' telefonov, predvsem igralnika glasbe in omrežnih zmožnosti. Poleg tega bo ponujal kompakten vmesnik za nabavo iger, kar je druga velika šibka točka mobilnega sektorja. Taka pobuda ima smisel, predvsem mnogo bolj kot nerodna opeka, še najbolj uporabna kot obtežilnik.

Vaše misel pripadati nam

Že leta beremo o poskusih znanstvenikov, ki nesrečnim opicam v glavo vsajajo elektrode, da nato z mislimi igrajo Tetris. Avstralsko podjetje Emotiv Systems je na smenj privleklo prototip sistema Epoc, ki skozi čelado zaznava možgansko dejavnost in z njo usmerja dogajanje na zaslonu. Reč je še v povojih, saj jo nameravajo splovititi šele čez dobri dve leti, a menda so ljudje že učinkovito premikali predmete po tridimenzionalnem prostoru. Čelada naj bi takisto odčitavala igralčevo počutje in utrujenost. Ter vam vbrizgala uspavalo, če ste predolgo pred monitorjem. Hec, hec.
Podjetje Multiverse Network pa je prvič predstavilo sadove svoje platforme Multiverse, namenjene enostavnemu razvoju masovnih nalinijščin. S kompaktnim združkom razvojnih orodij in omrežnih rešitev ponuja vstop na trg tudi manjšim podjetjem. Na konferenci so pokazali šest tekočih projektov, med drugim igro, temelječo na znani seriji Dark Horizons, ter Arden, ki bo postavljena v čas Williama Shakespearea. Poezijski mmorpg. O bog.

Od plačancev do papirnatega Maria

Avtorji Rag Doll Kung Fu so ustanovili lastno podjetje Media Molecule, kjer trenutno le za PS3 pacajo na smenju zelo oglaševani LittleBigPlanet. To bo platformščina videza Vive Pinate, hakeljc pa bo v spreminjanju stopenj z enostavnim skupkom orodij kar sredi igre. Če smo modeli, bomo nivo razstavili v Playstation Home, da bo ves svet videl, kako obvladamo. Crytek je razstavljal Crysis v skoraj čisto, ampak ne še čisto končani verziji, in obelodanil, da je CryEngine 2 fertik ter sedaj na trgu. Grafično sta trgala Biowarov Mass Effect in Lucas Artsov Star Wars: Force Unleashed. Slednji dejansko izgleda tako dobro kot v peščici do sedaj videnih, razvpitih filmčkov. In da, v vlogi zlobka bo moč podaviti vse jedije do zadnjega. Hellgate: London naj ne bi nameraval postati novi Duke Nukem Forever, so zagotavljali pri Flagshipu, saj da ga bodo izdali poleti. Letos. Od konzolnih iger je navduševal Super Paper Mario z zanimivim dizajnom, EA pa je objavil, da bo založil prihodnji Harmonixov (Guitar Hero) špil. Square Enix se namerava usmeriti v vode resnih iger, kot so simulacije gojenja lončnic, saj naj bi po njihovem šele tako igre dejansko prešle v mainstream. Oni že vedo.
Za konec še pogled na Independent Games Festival, kjer je glavno nagrado pobrala 2D fantazija Aquaria. Dve nagradi je dobila Castle Crashers avtorjev The Behemoth (Alien Hominid), ki je srednjeveška verzija njihove prejšnje uspešnice, od ostalih nagrajenk pa omenimo Everyday Shooter in Bang! Howdy. Preostanek sejma je bilo itak eno nerganje nekih čudnih Spectorjev, Molyneuxov in Mijamotov, ki jih nihče ne pozna.

NASKOK ALTERNATIVIC SLADKIH



Sneti, Aggressor, Retro, Quattro, Navi in Case zaradi vse manjšega števila velikih komercialnih naslovov za računala (vnovič) storijo zajeten vpogled v svet alternativnega, neodvisnega igranja. Ko oči odmaknejo, jih bolijo od izmenjavanja svetlobe in teme.

Po eni strani PC zato, ker je tako odprta in kompleksna platforma, tantalsko trpi. Težave z namestitvami in gonilniki, neobstoj standardnega igratorja, ki bi bil združljiv s konzolastičnimi, relativno visoka cena, potreba po pogostem nadgrajevanju, gusarstvo & nebriljantna prodaja, nadvse pisano občinstvo, ki mu je težko določiti splošen okus – to so le nekateri elementi, ki založnike velikih projektov navdajajo s strahom in jih pehajo od računalnikov k laže obvladljivim, jasnejšim konzolam. Druga, svetlejša plat medalje pa izvira ravno iz nenavezanosti abakov na enega proizvajalca, en način nadzora, en servis. Igro lahko ustvari praktično vsakdo, za kar ne potrebuje odobritve Sonyja, Nintenda ali Microsofta; priročen razpečevalni medij je itak postal internet, ki pelje do malodane slehernega peceja; edini sodnik pa je vsesvetovno občinstvo, ki sega od zahodnih držav do Kitajske, od Norveške do Južne Afrike.

Nič čudnega potemtakem, da je manjših, brez težav zdownloadabilnih iger na računalih kot listja in trave. Tod so tržno nišo poiskali številni avtorji, ki jih večja moštva ne privlačijo ali jih ne bi nikdar vzela v službo, ker so preveč izvirni ali svobodnjaški. Dotični neodvisni – independent projekti (od tu pride ljubkovalna okrajšava 'indie') tako za dokaj malo denarja, se pravi za tipično ceno med devetimi in šestnajstimi evri, prinašajo koše samosvoje zabave, ki je na policah trgovin vsled boječkastih kravatarjev ne bi nikdar ugledali. Dodaten plus je stalnost pritoka: Armadillo Run, Orbit Master, The Shivah, Gumboy Crazy Adventures, Naked War, Flash Flash Revolution, Line Rider in fl0w se pridružujejo Defconu, Mutant Stormu, Gishu, Wiku, Deluxe Ski Jumpu, Warningu Forever ter DX Ballu in kažejo, da je vodnjak sladkih alternativic malodane neizčrpen.

Seveda pa je treba tudi na te izdelke gledati s kritičnimi očmi. Kot na vsakem področju po Indieji Koromandiji hara kup šodra, medtem ko preizkuševanje tovornjakov demo verzij človeku pobere ničkoliko dragocenega časa. Vrednost je pri špilih velikokrat dvomljive sorte: to, da je igra poceni in proizvod majhne softverske hiše, je sicer lahko povod za nakup mimogrede ali iz moralnih vzgibov, ni pa rečeno, da je bil cekin dobro naložen. Starejše komercialne igre, ki so v štacunah na voljo po znižanih cenah (glej članek o pocenkah v J161 ali na stranki, id: 3494), stanejo tam nekje. Resda so ponavadi manj izvirne, a med njimi najdeš kupe izvrstnih, tehnološko naprednih izdelkov, ki prav tako tečejo na šibkejših mašinah. Namečkoma prejmeš fizičen medij in škatlo, pri alternativicah pa le filet na disku, dostop do katerega si izboriš s kreditno. In še nekaj je: čeprav nekatere indiejke res utirajo nova pota, med njimi ni malo takih, ki ponavljajo stare koncepte in jih v ničemer ne izboljšujejo ali kakovostno predrugačijo. V bistvu je kljub stalnemu zatrjevanju avtorjev, da so na vsak način originalni, takih papagajnic ogromno. To po dvotedenskem matranju s pričujočim člankom še kako dobro vemo.

Pred vami je torej rešeto, ki kritično in kritiško ločuje zrna od plev. Par deset mega dolge demote imate na spletnih straneh in na natlačenkah, tako da vas nič ne ovira pri tem, da ne bi vnemar pustili apna in preizkusili par najboljših neodvisnic. Zabave vam bodo pričarale obilo in vam nemara odprle duri v svet, ki ga ob kopicah velikanskih naslovov sploh ne poznate. Čeprav slednje zastonj dobite na komunističen način, se velja kdaj ozreti čez plot!

1. Akcijade

Neon Wars Deluxe

www.blitwise.com, 16,66 EUR

Ni naključje, da se na servisu Xbox Live Arcade za mesto najboljšega & najbolj igranega šutemapa bojujeta Mutant Storm ter Geometry Wars: Retro Deluxe. A če prvi itak korenini na PCju, si je bilo treba za delno izkustvo neonske estetike drugega doslej lastiti xbox 360. Dokler Blitwise niso ustvarili Neon Wars Deluxe. No, ne skrbite, Microsoftovi odvetniki in ljubitelji ekskluziv, saj špila nista enaka. Izkušnja je na računalu samosvoja zaradi nadzora: medtem ko se pri Geometry Wars premikaš in streljaš z analognima gobicama, v Neonskih vojnah ladjico krmariš z mišjo,



Nad avtorja Neon Wars so se spravili Microsoftovi odvetniki, a očitno niso dosegli veliko. Še sreča.

nažiga pa kar sama, pač po najbližjem bavkelnu. Podgana omogoča hitre in natančne premike, zato je raztur še hujši kot v GW. Stična točka je podoba, saj izdatna bleščava rabi tako kot prepoznavna točka v morju kratkih vesoljščin kot element, ki moti oko ter zahteva vrhunsko zbranost. Mnoštvo sklopov nivojev v polni verziji kljub zavezanosti puščavništvu docela upraviči izdatek in odslej so tudi računala bojno polje med odličnicama – Mutant Stormom in Geometry, khm, Neon Wars Deluxe!

Gumboy Crazy Adventures

www.gumboycrazyadventures.com, 16,32 EUR

Ko prvič ugledaš kotalečo se zverco, ki se med dirjanjem reži na vsa usta, koj pomisliš na Gisha. Tudi tu imamo v oblasti nenehno mežikajoče ... okroglo bitje, s katerim se kotalimo po kartah in zbiramo kristalčke. Toda kjer je Gish ovire večinoma premagoval z natančnim balansiranjem, je Gumboy zasvojenec s hitrostjo. Bržda se je preveč družil s Sonicom, saj skušamo velik del časa hitrost pretvarjati v energijo za skoke, s katerimi je po pravilu treba zadeti v pet milimetrov široko odprtino. Vmes lahko poberemo predmete, ki nam spremenijo obliko in fizikalne lastnosti, a je tudi tedaj poanta najti pravo brzino, da se bomo odbili na tisto zagamano polico. Izzivi so zanimivi in zaguljeni ter lahko požro nemalo živcev. To je hkrati glavni problem igre: kljub dolžini (kar precej



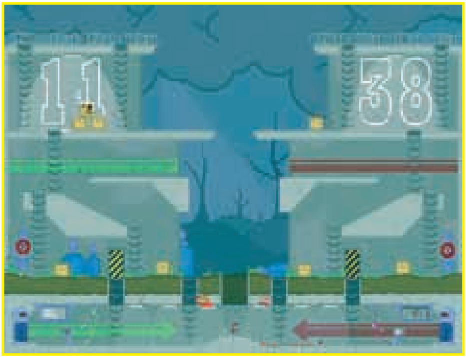
Dobrodošli v deželi jeznih morskih sadežev in režečih se žogic nogic!

uric bo šlo) večidel počnemo eno in isto in reč zna čez čas najedati. Deloma to nadomešča z izjemno stilsko okolico. Občasno si nisi čisto na jasnem, ali so poanta igre ploščadarski izzivi ali zretje v pravljično deželo, katere avtor je brez dvoma precej pohal. Na roko narisana ozadja so čisto z drugega sveta in glavni razlog, da igra sodi med dražje. Kljub tveganju na dolgi rok dokaj obvezna stvar za ljubitelje ploščad.

Gibbage

www.gibbage.co.uk, 9,11 EUR

En zaslon = en nivo, na njem pa je treba v pogledu s strani pobrati toliko modrih kristalov in jih prinesti v svoj kot (levi ali desni spodnji), da edinemu nasprotniku njih količina pade na ničlo. Nevarnosti so eksplozivna sredstva i slično, kajpak pa se gib-čna (heh) konkurenta med sabo obstreljujeta, si podstavljata bombe in mine ter se nadlegujeta z domišljijskimi bonusi – zamrznitvijo, odrezom rok ... Naslov izvira iz pogovorne angleške besede gib, ki pomeni kos lika, ki ostane za njim, ko ga nekdo ugonobi, in smisel je ustrezen, saj možička brutalno, a humorno razpadata v prših tekočine. Umetna pamet je robotsko neprijetna in z njo se je



Možička sta tako drobčkana, da ju je komaj videti, in na manjših monitorjih bo enako. A to hkrati prinese stiskanje pred zaslonom ...

treba spopasti, če želiš odklepati veliko zalogo dobro načrtovanih nivojev. Toda ko Gibbage igraš v dvoje, kot ga je treba, stiskajoč se za eno tipkovnico ali s tipkalom in ploščkom, reč postane dober, nedrag način za zabavno prebitje pol ure, ki mu odpustiš nezloščenost (ni opcije za ponovno igranje nivoja, nastavitve joypada se ne posnamejo ...). In čemu ni internetne povezave? Ker avtor prisega na fizično druženje namesto spletnega. Ne moremo mu ne prikimavati.

RIP: Strike Back

www.elephant-games.com/pcgames.php, 16,15 EUR

Na prvi pogled je RIP: Strike Back apn – toda bolj kot se navajaš na rahlo nenavadno premikanje in bolj kot jameš dojemati nekam počasni tempo ter zgradbo nivojev, solidnejši postaja. Smisel je kajpak v pokanju sovragov, ki v pogledu iz ptičje perspektive v slogu davnega Gauntleta navaljujejo na tvoj stripovski lik, kar vršiš s številnimi orožji in celo v helikopterju ter džipu. Za klanje prejemaš izkušenjske točke, s katerimi nadgrajuješ štiri elemente. Streljanje je po eni strani adrenalinsko in staromodno arkadno, po drugi pa taktično, saj je na dosti nivojih bistveno dobro postavljanje. Žal pa je stik med junakom in kanaljami



Če se ne giblješ taktično in ne streljaš pravih kanalj, te do-tične urno zmeljejo. Akcijada, vendar ne tumpasta!

slab, saj dostikrat sploh ne veš, da si ob energijo, in močno manjka način za dva. Vseeno rahlo predrago za to, kar ponuja.

Fizzball

http://grubbygames.com/fizzball, 15,96 EUR

Profesor Fizzwizzle je iz istoimenske miselnice skočil v arkadne vode, kjer čofotajo Arkanoid, DX Ball in podobne radostne destrukcije ceglov. Prfoksič znano zasnovo domiselno predrugači in namesto zloženih opek s kuglo cilja živali, da bi jih rešil invazije porednih Nezemljanov. Mehur se na Katamarijev način debeli in golta vse zajetnejše štirinožce, poleg tega je dan vetrič za njega delno usmerjanje. Iz razbitih gajb, ograj in drugega krajinskega dekorja letijo standardni bonusi v slogu podaljšanja in namagnetenja ladjice, večje moči krogle ter uničevalnega žarka. Stopnjam bi sicer prijalo malo več raznolikosti, jih je pa čez dvesto in nudijo tudi lažji otroški način z vmesnimi kvizi-či. Fino.



Škoda, da ni mogoče podreti tudi dreves. Zato pa lahko z njih za dodatne pike stresamo plodove.

DROBNICA NA LIVE ARCADE

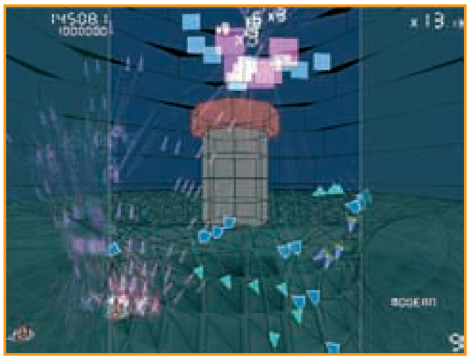
Natanko leto dni je minilo od pregleda krajših gejmičev na Xbox Live Arcade, delu XB Liva za 360-ico, v članku Živa tržnica pod arkadami v cifri 151 (ja, uni z Jessico Albo na naslovnici). Tačas je Microsoft servis kar dobro založil – ajt, lahko bi ga bolje, toda cenenih alternativic ne manjka. Predelave in prenosi starih uspešnic tipa Contra, Ms. Pac-Man, Ultimate Mortal Kombat 3 in Rally X so samoumevne, toda na voljo je kar nekaj špilčev, ki drugod niso dostopni. Heavy Weapon je recimo zelo fina v-stran-drveča strelska arkadica, kjer v maniri Metal Sluga nadzorujemo džip ter besno rešetamo. Prvi nivoji v demu so lahki, a kmalu se težavnost nabilda in špil postane čisto soliden izziv. Zanimivo, da so ga naredili pri PopCapu (Bejeweled). Dalje so tu Small Arms, rahlo spodletel 2D poskus večigralske sesuvancije na enem zaslonu v slogu Super Smash Bros. Tudi Assault Heroes izpade kot nekam počasna, pretirano tipična ptičjeperspektivna hodi-navzgor rešetalnica. Je pa zato toliko bolj fin Cloning Clyde, kjer v pogledu od strani rahlo v slogu Earthworm Jima zaprežemo tako ploščadne kot miselne spretnosti. Nabor zaključuje Lumines Live, ki folku s PSPjem ne da ničesar novega, zato pa v Lučke posrka tiste, ki prenosne drkalnice nimajo.



Titanion

www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/ttn_e.html, zastonj

Titanion pripada šoli zastonjskih japonskih streljačin v slogu klasičnih shoot'em-upov, kjer se nekaj avtorjev stalno poigrava s formo, če že ne toliko z vsebino. Čeprav ni tako napredna in izpiljena kot izredni Warning Forever, je vseeno zanimiva: pristop ti-spodaj-oni-zgoraj razbije kar na tri dele, ki se vsak zase po-



Psihadelična zunanjost je zaščitni znak brezplačnih japonarskih šutemapov. Titanion ni Warning Forever, a je vseeno kul.

igrajo s sovražniki in tvojim sekundarnim orožjem. Dotično lahko uletavajoče oblike spodbudi k streljanju za več točk ali jih pridobi na tvojo stran, kar botruje dvema povsem različnima izkušnjama. Enaka ostaja le nevihta barv in tehno zvoka.

Steam Brigade

www.pedestrianentertainment.com, 16,62 EUR

Steam Brigade daje vtis svežine, čeprav se močno naslanja na Rescue Raiders (apple II, 1984). V vojaškem spopadu lemingastih možicljev igraš generala z zračno ladjo – na pedale. Poleg naročanja novih enot, ki židano marširajo sovragu naproti, aktivno posreduješ z magneta, ki visi s cepelina. Gre za premišljeno



Začetna lahkotnost se prelevi v zajebano mahinacijo, ko moraš razpolagati z jeklenimi živci in premišljenimi potezami. Kako lahko 2D špilčič izgotovi boljšo igralnost kot kak velikometražni RTS.

strategijo s poudarkom na izbiri pravega časa, saj moramo vsled avtonomnih soldatov pravilno tempirati ustrezna dejanja. Če pokličemo novega inženirca sekundo prej ali potem, lahko pomeni, da ga bo ugonobil tankovski izstrelek ali pa bo ravno pravi čas zasedel top in odvrnil naval. Dobra umetna pamet najeda s svojim zrakoplovom in ko s poseganjem v časovno zaporedje spreminjamo gotovo smrt v dramatičen preobrat, se dinamika razplamti v zelo vzdušno akcijsko strategijo, kakršnih pomanjkanje traja že od časa malih rdečih robotkov iz Zeda.

Devastation Zone Troopers

www.cgssoftware.com/dzone_main.htm, 15,96 EUR

Najbolj prepoznaven element Soldatov opustošenega ozemlja (bljeh) je prava, poligonska 3D grafika, ki jo bljuva čisto soliden motorček. Izven tega je reč pak standardna vsepobijalščina, ki ji do prve lige manjka



Reakcija urednika: fiju, zgleda hudo! Že, toda 3D motor še ne zagotavlja izvrstne igralnosti ...

nekaj strategije in šarma. Masakriranje v polnem krogu z mnogoterimi nadgradljivimi orožji iz tretjega pogleda je hitro & akcijsko ter pozna uničevanje terena. A nasprotniki so vse prej kot domišljijski, mnogokrat pa krepneš, ker je področje za vojakom nepregledno. Vednoznovno uletavanje z ladjo nad ozemlje v slogu MDK, kjer v prostem padu loviš rdeče kroge ter se ogibaš bombam, je razvlečeno in kmalu začne nažirati, čeprav nekaj žolča odplakne nelinearno izbiranje misij. Res je, da so Trooperji nalik 'pravi', komercialni igri – a hkrati so dokaz, da 3D pristop še ne naredi res priporočljivega izdelka.

Rage of Magic 2

www.rageofmagic.com, 16,15 EUR

Goldenaxevščine sedejo, toda Rage of Magic 2 se neupravičeno šlepa na slavo ancientnih hodi-v-desno sekljačin. Že smešna štorijica in stereotipna animejevska estetika izdajata, da gre za projekt, ki ga je vkup dalo par navdušencev s kakega foruma, nakar



Če ste pričakovali mojstrovino klase Guardian Heroes, upe kar lepo spravite nazaj v predal.

so se odločili izzvati srečo s prodajo. Najbolj razočara igranje, ki na račun pametnega mečevanja in modrega premikanja gor in dol po 2D ravni poudarja nenehno izvajanje magij, ki razmečejo vse naokoli. Resda ni vse v besnem knofomlatu, a o taktiki in naprednem sistemu bi mučeniško težko govorili. Stopenj je dobrih trideset, a dosti se jih ponovi, polovica pa jih je štorijalnih, ko bereš počasne okvire z za lase privlečenim tekstom. Dodatna roba, kot je način za dva in tepežkanje v areni, je obliž na rano, saj bo Rage of Magic 2 zadovoljil le največje sestradance za zvrstjo.

Sky Puppy

www.starquail.com, 7,96 EUR

Ker je treba nadzorne sheme sekljati do amena, cortkanega kuželjna v tej spretnostni arkadici vodimo le s stiski preslednice. Ob tem kuža zamahne z ušesi in poleti gor, levo in desno pa ga usmerjajo barvite puščice na zaslonu. Kosti mu dajo ekstra čas, stik s sovražniki mu ga odvzame. Dojemljivo v par sekun-



Kužos simpatikos in njegova zračna avantura. Sky Puppy marsikdaj prispeva k narastu pritiska, a je pod črto nalezljiv in čisto v redu.

dah, ostalo je vaja z bentenjem nad ozkimi grli, saj je štirinožček plavajoč in je treba solidno sestavljene nivoje res naštudirati. Puncam in deci to ne bo težava.

Dawnspire: Prelude

www.dawnspire.com, 20,52 EUR

V rokah imamo bridke sabljice, pod kožo pehar statistik, koljemo levo in desno. FRP? Kje pa. Dawnspire je, po domače rečeno, indie Guild Wars, natančneje



Moštveno igranje je zelo pomembno. Ob soliranju ste obsojeni na obstoj v obliki tenko naseklanih mesnih rezin, popečenih v ognjeni krogli.

pa križanec med GW in nalinijskimi streljankami. Lik si izberemo iz jerbasa petih poklicev, nakar mu rečemo, da je močan za tri točke ter vzdržljiv za sedem, in iz malhe sposobnosti izberemo šesterico za na bojišče. Nato se reč odvija kot standardna večigralska igra: s svojim moštvom skušamo zmagati v zaseganju relikvij ali zasedanju nadzornih točk, vmes pa koga zaštihamo. Občutek ni slab, bi pa kazalo izboljšati gibanje in nadzor, saj bodo razvajenci z WoW in GW bentili nad lesenostjo. Poklici in bojne sposobnosti so zanimivi, toda zaenkrat jih ni prav dosti, čeravno jih avtorji sproti dodajajo, tako kot karte. Strežniki so trenutno nekako trije in so zvečine polni, tako da ni bojazni, da bi jeklo zarjavelo. Videz je za neodvisnico zelo dober in avtorji imajo potencial, zato upamo na nadaljnji razvoj. Le nekam visoka cena utegne marsikoga odvrniti, pa čeprav gre za enega redkih ambicioznih večigralskih indie naslovov.

Titan Attacks
www.puppygames.net, 16,62 EUR
Titan Attacks je klon Space Invaderjev, v katerem uspešno streljanje, izvedljivo le z miško, prinaša cekin za nadgradnje elementov – ščitov, hitrosti, moči orožja. Dober pristop, vendar pa je igra razvlečena, saj se



Razpotegnjenost stopenj in dolgoveznost izkušnje sta glava tentakla v Titanovi riti.

težavnost in kompleksnost stopenj komajda zvečujeta, ni načina za dva in cena je za polovico previsoka. Pet šefetin in internetna lestvica točk tega ne moreta nadomestiti.

Dodge that Anvil!
http://rabidlab.com, 16,44 EUR
Neki čudni Galci so se venomer bali, da jim bo nebo padlo na glavo. Zajci v tej igri imajo podoben problem – na buče so jim začela padati nakovala. V vlogi poskusnega zajca (hehe) je treba rešiti pridelek na prostem in najti krivca za to. Gre za enostavno izometrično ploščado, v kateri pobiramo korenje in se izmikamo nakovalom, izziv pa poleg padajoče nevarnosti predstavljajo še ovire v okolici. Sprva hudirjevo zabavna, a se začne ponavljati. Za tiste, ki so zamudili klasike izpred petnajstih let.



Odgovor na problem padanja nakoval je trivialen, kar so inteligentni zajci urno pogruntali.

2. Avanture

Mr. Smoozles Goes Nutso
www.juniper-games.com/smoozles/smoozles.htm, 16,99 EUR
Mačji gospod Smoozles s kompanijo sicer nastopa v seriji internetnih stripovskih pasic, v igerni inkarnaciji pa bi rad poročil pustolovščine in pacmana. Zli vesoljci so mu oprali možgane in na nas v vlogi sivega mačkona Eda je, da reči spravimo v red. Ob kramljanju in izvohavanju



Lepota krajine je občasno kar transcendentna, vendar igra zarije drugje.

predmetov tekamo še za kristali, pri čemer nas namesto duhcev preganjajo roboti ter zblazneli Smoozles z lasersko puško. No, zadeva se kljub mikavnemu štartu vleče in vleče, zlasti spričo pretiravanja z letanjem sem ter tja po labirintastih prizoriščih. Mar bi bil špil na račun boljšega dizajna dvakrat krajši, kajti tako se bo do konca ljubilo prebiti le redkim.

Kudos
www.kudosgame.com, 19,12 EUR
Ta simulator življenja je komaj kaj bolj sofisticiran od Retrovega zastonjskega simulatorja vesoljskega odvetnika, a stane več od povprečja. Igra nas postavi v kožo faliranega dvajsetletnika in nas vpraša, kaj smo sposobni postati do tridesetih. Nato preklikamo dneve družabnega življenja, garanja v službi in samotarjenja na kavču, kar servira najprej frpjsko zabavno napredovanje lika, vendar se kasneje razvleče v dolgočasno rutino pehanja za navideznimi prijatelji, medtem ko te v resnici zapušča pol znancev. Prišparaj dvakrat toliko in si kupi The Sims 2, s katerimi se da zabavati, četudi nisi zafrustriran geek.



Baje dogajanje poganjajo nevronske mreže, a če je dnevna rutina v špilu še bolj dolgočasna od resničnega grinda, je to le bled eksperiment in ne igra.

The Shivah
www.wadjeteyegames.com/shivah.html, 5 $
Dave Gilbert je Shivah sprva izdal kot še eno v vrsti svojih zastonjskih avanturic, nakar je zaradi velikega zanimanja sledila plačljiva deluks inačica. Poleg čed-



Pustolovščina je na odobravajoč odziv naletela tudi med židovsko skupnostjo, ki ji avtor pripada.

nejšega videza in pridanega govora so tu sladkorčki v slogu avtorjevega komentarja, drugače pa je srž ostala enaka. Gre za starošolsko pripoved o zagrenjenem rabinu, ki preiskuje umor ene svojih izgubljenih ovčic. Narejena je v Adventure Game Studiu, zato je domačno pikslasta in se posluži enostavnega kazanja & klikanja. Detektivsko delo temelji predvsem na zbiranju podatkov, sklepanju in pogovorih. Slednji so posebej zanimivi, saj izbira vrstic odloča o naši usodi in vodi do različnih koncev. Igra s tremi, štirimi urami res ni dolga, a prevzame kot malokatera in bo v spominu ostala lep čas. Mojstrsko zna namreč pričarati vzdušje in naslikati psiho likov, s tem, da ob resnobnem drezanju igralca s težkimi moralnimi dilemami ne pozabi na iskro trpkega humorja. Prvovrstno.

The Blackwell Legacy

www.wadjeteyegames.com/blackwell.htm, 15 $

Blackwell Legacy je, podobno kot Shivah, predelava enega od Gilbertovih zgodnejših izdelkov, nedokončane avanture Bestowers of Eternity. A od nje je vzel le obrise ozadne zgodbe o vase zaprti mladenki Rosangeli Blackwell in duhu, ki njeno družino obseda iz roda v rod. Dvojica je iz neznanih razlogov obsojena na reševanje izgubljenih duš, ki blodijo po svetu in ne najdejo miru. Okrog te srži je, prav tako z AGSjem, zgrajen ambicioznejši projekt. Mišljen je kot serija, kjer se bo ob posameznih detektivskih primerih počasi jasnilo še glede prekletstva Blackwellovih. Treba je



Tegale mladeniča sta zaznamovala uniseks ime in birokratska napaka. Dodelili so mu namreč sobo v ženskem krilu študentskega doma. Pritožuje se ne.

reči, da zaenkrat dobro kaže. Za začetek ugriznemo v nepojasnjen samomor študentke bližnjega kolidža. Poudarek je zopet na dvogovorih, iskanju informacij skozi računalnik in kombiniranju podatkov v beležnici, kar skupaj z udobnim vmesnikom postaja avtorjev zaščitni znak. Enako lahko rečemo za doživete osebe, čudovita njujorška ozadja in glasbo, kar vse pričara izredno vzdušje. Osnovne dolžine je za štiri ure, a z Zapuščino se boste ukvarjali dvakrat dlje. Ne toliko zaradi iskanja drugega od koncev in preizkušanja različnih vrstic v dialogih, temveč predvsem vsled zanimivega stvariteljevega komentarja, ki osvetli številne vidike izdelave. Kot v Shivah so za hec zraven smešne race, ki so se zagovorile glasovnim igralcem. Odličnost pa ima svojo ceno, ki je tu glede na epizodno naravo špila postavljena kar visoko.

Super Jazz Man

http://herculeaneffort.com, 9 $

Brata Schlaepfer je proslavil Apprentice, fina brezplačna avanturica o čarovniškem vajencu. Zadnji dve leti je bilo pri njunem Herculean Effort Productions nekam zatišno, a ko nas je malo že začelo skrbeti, sta nas presenetila. Ne z zaključnim delom vajeniške trilogije, marveč z novo, samostojno in predvsem prvo



Super Jazz Manu bi prav prišla merica karizmatičnosti in prepričljivosti. Lik enostavno ni razvit v dovoljšnji meri, kar nadjunaku ne pritiče. Morda v nadaljevanju?

plačljivo pustolovščino Super Jazz Man. Trženje glede na izdelavo z AGSjem, nizkoločljivostno grafiko v spranih barvah, odsotnost govora in okostenel vmesnik sprva ne gre v račun, vendar je poteza po vsem vloženem trudu nekako logična. O tem sta se za nas razgovorila v mini intervjuju, ki ga poiščite v okvirčku.

Naslovni junak je saksofonist, ki se podnevi odeva v superjunaške pajkice in zna leteti, ponoči pa kelnari ali divi folk na svojih jazzovskih koncertih. Pomagamo mu iskati izgubljenega mačkona, za čimer se-veda tičijo nemarne spletke. Zadevo razrešimo po kakih petih urah, ki se malo razvlečejo zaradi občasno res nadležnega lova na pike. Motijo tudi luknje v zgodbi in nelogičnosti, ko tip ne zna odlebdeti čez pasti v tleh ali se humano pomeniti s kolesarji. Če bi bili opisi predmetov bolj razpredeni in v kanec večjo pomoč, ne bi bilo toliko slepega ugibanja. Pristop z rednim odklepanjem novih lokacij je drugače privlačen, prav tako več koncev, katerih izbor je odvisen tudi od drobnarij v sicer povečini linearnem poprejšnjem igranju. A ne glede na solidno pustolovljenje je cena nekam preveč ambiciozna. Za devet dolarjev dobiš vrhunsko epizodo Sama in Maksa, tako da bi moral tak očitno ljubiteljski špil slediti zgledu The Shivaha in računati polovico manj. Kako bosta zasukala prav tako nezastonjski Apprentice 3, bomo pa videli.

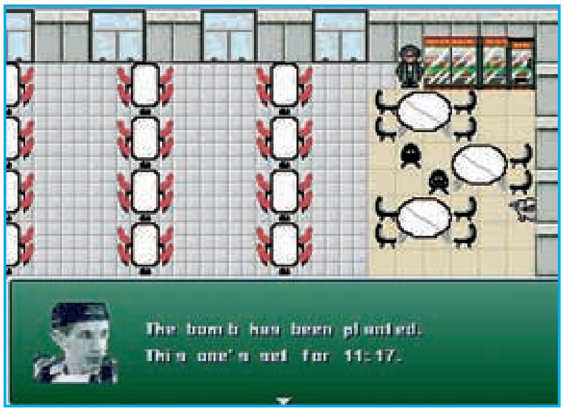
3. Frpjke

Super Columbine Massacre RPG!

www.columbinegame.com, zastonj

Čeprav Super Columbine Massacre RPG! izgleda kot drek, je pomembna igra. In sicer zato, ker obelodanja važno dejstvo: špili so lahko politično nekorektni, provokatorski in umetniški, a če se ne igrajo dobro, so vredni malo. Skozi igranje prejemamo sporočila, večamo izkušnjo, dojemamo bit – in če je slabo, je to tako, kot če bi Bergmanovo mojstrovino gledal z zalepljenimi očmi.

Dvorazsežna frpjkica, narejena z japonsko aplikacijo RPG Maker, kajpak obravnava tragedijo na srednji šoli Columbine iz leta 1999, ko sta dijaka Eric Harris in Dylan Kiebold tam ubila dvanajst sošolcev in profesorja ter nato storila samomor. V druščino dobimo njiju oba: zjutraj se zbudimo, pojemo čokolešnik, v kleti pobašemo bombi in hajdi v šolo. Tam se ogibamo kameram in nadzornikom, nasta-



Super Columbine Massacre je razvpit, ker so o njem (precej neznalčkasto) pisali masovni mediji, in da misliti. Za igranje pa je beden kot Bojan Požar.

vimo eksploziv in jo podurhamo – a ker bada-bum zataji, si oprtamo strelno orožje in se zadeve lotimo bolj osebno. No, dogajanje v šoli je le del vsebine, kajti ko se Eric in Dylan po masakru fentata, se preselita v pekel, kjer se tepežkata z demoni iz Dooma ter srečujeta znane osebnosti tipa Ronald Reagan. Ob igri se vsekakor zamisliš, saj je izdelana na podlagi dokumentiranih dejstev, vsebuje nemalo digitaliziranega

Pokuk v: HERCULEAN EFFORT



Odgovarja Greg Schlaepfer, soustanovitelj hišice Herculean Effort, ki skrbi predvsem za glasbo in skripte (njegov brat Ian pa dela grafiko ter piše zgodbe).

Bili smo presenečeni, da ste še pred koncem serije Apprentice izdali novo, povsem nepričakovano igro. Imate v rokavu že kake druge zanimive ideje ali nemara celo konkretno zasnovo za postapprenticevsko obdobje?

Pošteno povedano smo Super Jazz Mana naredili zato, ker smo potrebovali odmor od serije Apprentice! Vendar pa je Apprentice 3 naš naslednji projekt, za katerega smo že začeli s skriptiranjem vmesnika in oblikovanjem grafike. Kar se prihodnjih iger tiče, zaenkrat nimam pojma.

Nameravate tudi v prihodnje uporabljati zastonjsko orodje Adventure Game Studio?

Da, vsaj za Apprentice 3. Motor naj bi se še nadalje izboljšal, učenje novega srca za ustvarjanje iger pa me ne mika preveč, saj sem se na tega preveč navadil.

Vaše igre so vedno bolj zapletene in ne bodo več zastonj. Kakšen odziv občinstva pričakujete?

Res je, da naše igre postajajo vedno bolj ambiciozne, saj za njihov razvoj potrošimo vedno več časa in truda. To odraža selitev v komercialnost. Profesionalne govorce je treba plačati, prav tako stane vzdrževanje spletne strani, na katero je vedno večji naval. Pravzaprav sem presenečen ob količini podpore, ki smo je bili deležni, in ob številu novih ljubiteljev naših iger, odkar smo izdali svoj prvi plačljiv izdelek. Na splošno mislim, da nam nizka cena Super Jazz Mana pomaga pri uvajanju v svet komercialnih iger.

materiala, tragedijo se trudi pojasniti z zornega kota žrtev in problematizira družbo ter medije. A ko jo igraš, se počutiš, kot bi ti nekdo pulil zobe. Prežemajo jo debilne dizajnerske odločitve, ki te ob nenajavljenem crkotu vračajo na začetek, rutinski boj, nejasna pot naprej, zanašanje na ugibanje, trapaste puzzlice … Res nas zanima, kdo bi analiziral umetniško vrednost Mone Lise, če bi moral pred njo stati bos na žebljih, medtem ko bi ga peklenščki bičali z devetorepnimi mačkami. Razžarjenimi. V temi.

4. Strategije

Naked War

www.naked-war.com, 19,95 $

Poteznih strategij v slogu Advance Wars je na področju neodvisnih iger precej, a redke se lahko pohvalijo s samosvojostjo. Gola vojna je vsekakor ena slednjih, predvsem zavoljo obilice možnosti, ki jih imamo. Po



Hecno je, da lahko izbiramo med štirimi vrstami postavitve kamere, pa gre ta še vedno v maloro.

3D kartah se potikamo s skupinico štirih soldatov, naša naloga pa je sleči nasprotne, kar se zgodi takrat, ko jim poidejo življenjske točke (morda so jo delali za nemški trg, hihi). Po bojišču je raztresenih kup nadgradenj in bojnih vozil, kot so tankci, helikopterji in artilerija. Vsaka poteza v tej smeri, recimo skok v tank ali nadgrajevanje, ima svoje prednosti in slabosti, in ravno dejstvo, da ni instantno zmagovalnih orožij, da igri globino, saj vsako napako drago plačaš. Vse ima vpliv, od višine do oddaljenosti tarče. Pokritizirali bi le nerodno kamero in za odtenek premočno topništvo. Zanimiv je način plačevanja, saj plačuješ za igre oziroma izzvanje nasprotnika na dvoboj. Žal ta nasprotnik ne more biti računalo, ker puščavništva ni, a igralcev je na netu dovolj. Če ste se naveličali klasičnih poteznih strategij, vsekakor vrzite uč na tole goloto!

Virtual Villagers

www.ldw.com/virtualvillagers/index.html, 15,96 EUR

Hecna igrica so Virtualni vaščani. Skozi luštno, čeravno nedodelano podobo spremljaš trop naseljencev, ki jim je prejšnji dom uničil vulkan. Zdaj je na tebi, da jim ustvariš čim bolj prijetno domovanje. Na dogajanje vplivaš z vlečenjem posameznikov na različna mesta – fantič, spuščen na deklico, bo poskrbel za naročilo otroka pri štorklji, gradbeno podučen mojster bo iz kosov lesa sestavil hišo in znanstvenik, zadegan k mizi, bo jel nabirati tehnološke točke. Kombinacij je veliko in prav iz njih iskanja gre potegniti največ veselja. Problem nastane zaradi hitrosti dogajanja, saj bo za večje spremembe moralo preteči ne-



Bedno je, da moraš v špil pogledati vsakih par ur, sicer kmalu ostaneš brez naraščaja.

kaj ur. Virtual Villagers se namreč igrajo kot tamagoči, tako da se dogajanje odvija tudi v naši odsotnosti. Kakorkoli obrneš, je cena za nakup vsaj dvakrat previsoka.

Kingdom Elemental

www.chroniclogic.com, 19,95 $

Preprosto rečeno je KE realnočasovna verzija bojnega dela Heroes of Might & Magic. Na igralno polje postavimo vrle bojevnike (lokostrelce, viteze), ki jih v naslednjem trenutku naskočijo koboldi, ogri, Martin Strel in podobne pošasti. Hakeljc je v pedantnem določanju tarč in rabi posebnih sposobnosti, pri čemer je v pomoč dejavni premor. Med boji lahko odklepamo nove sposobnosti in poklice, ki so za zmago ključni, saj igra ni lahka. Dosti časa gre za preizkušanje kombinacij borcev in pristopov, zato je potrebna



Kindom Elemental ni ravno akcijska reč. Bolj je podobna miselni igri kot tepežkanju.

potrpežljivost. Grafika ni kaj prida, a bolj najeda lesena, že prav patetična animacija. Pravšnja stvar, če vam je pri strategijah glavni špas vztrajno glodanje miselnih orehov.

Master of Defense

www.master-of-defense.com, 16 EUR

Nekoč je bil mod za Warcraft 3 in rodil je celo družino modifikacij ter neodvisnih naslovov na isto vižo: proti tebi nagnitega nasmeha kolovrati horda pošastkov, ti pa imaš na voljo samo … kup obrambnih stolpov iz Sport Billyjeve torbe! Torej, obrambo je treba postaviti tako, da pošastki ne pridejo do gradu. Master of Defense predstavlja vrhunec te zasnove in je presneto zasvojljiv. Pet vrst stolpov plus balon za bombardiranje je šele začetek, saj je stolpe moč nadgrajevati, z izkušnjami pa kupovati magične sposobnosti in splošne nadgradnje. Je pa to dvorezen meč, saj se bo

Pokuk v: CHRONIC LOGIC

Odgovarja Josiah Pisciotta, soustanovitelj firme.

Skozi leta ste pri Chronic Logic naredili par odličnih neodvisnih iger, recimo Pontifex. Je zaradi tega vaš bančni račun podoben EAjevemu? :)

Niti ne, hehe. Biti neodvisen razvijalec je zelo težko. Izdelali smo kar nekaj uspešnih iger tega kova – Bridge Construction Set, Pontifex, Gish. Vendar ne vozimo ferrarijev in ne živimo v vilah. Zame uspešnost v svetu neodvisnih iger pomeni trdo delo in preživljanje na rovaš tega. Blišča pa ni veliko.

Zakaj bi kdo sploh kupil tako poceni 'igrico', kot jih delate vi?

Igre neodvisnih razvijalcev nudijo večjo širino od večjih, komercialnih iger. Te so vezane na velike proračune, zaradi česar njih avtorji ne smejo tvegati. Neodvisniki se lahko ukvarjajo z novimi zamislimi in eksperimentirajo. Vzemimo za primer Bridge Construction Set – ne verjamem, da boste kdaj videli komercialno igro tega kova. Razvijalci, kot smo mi, to delamo iz ljubezni do iger, ne zato, ker na trgu obstaja potreba po njih.

Kakšen je bil razvoj Kindgom Elementala?

Velik izziv in vodja projekta, Scott Thunelius, se je moral res potruditi, da ga je končal. Nekako na polovici razvoja se je moral izseliti iz stanovanja in edini način, da je lahko pokril stroške, je bil, da je spal pri prijateljih na kavčih in stalno žrl pašto. Moje delo je bilo skrbeti, da je ostal osredotočen in motoviran, četudi je moral vsak dan jesti eno in isto stvar. Na koncu je stvar izpadla dobro. Enostavno zabavno jo je igrati.

Kaj pa vaš naslednji projekt?

Naša naslednja igra se bo imenovala Microwarrior in jo že razvijamo. Verjetno je ne bomo končali še letos, nove podrobnosti pa bomo kmalu objavili na spletni strani.



Beštije v vsej svoji zlobi ortodoksno spoštujejo prometne predpise, saj s ceste ne stopijo.

zgodilo, da boste skozi borih šest stopenj zaradi tega prišli v dveh urah, nakar ostane le preživetveni modus. Za 16 evrov bi lahko napravili več.

5. Miselnice in spretnice

Armadillo Run

www.armadillorun.com, 14,99 EUR

V indie špile se zakoplješ z upanjem, da morda spet

FLASHEVSKO PREKOPICEVANJE

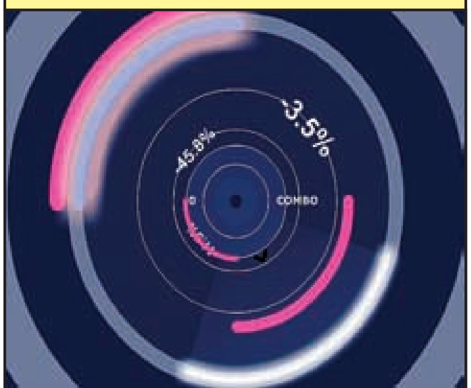
Warbears *(www.gamegarage.co.uk/puzzles-games/warbears/play)* Hecen avanturistično-akcijski flash, v katerem s skupino superskrivnih medvedov (e?) skušamo preprečiti rop banke. Tuhtanje ugank ni težavno in špil bolj stavi na komične vložke ter posrečene akcijske sekvence. Super za med odmorom, le shranjevanja ni.

Dad 'n' Me *(www.newgrounds.com/portal/view/254456)* Grafični slog je alienhominidovski, toda akcija je bolj posrečena kot v dotični naporni streljačini. V vlogi iznakaženega čefurčka haramo širom 2D ulic, tepežkamo vse živo in se ogibamo nevarnostim, srž pa je domišljija pri situacijah. Nemoj da ideš mojom ulicom!



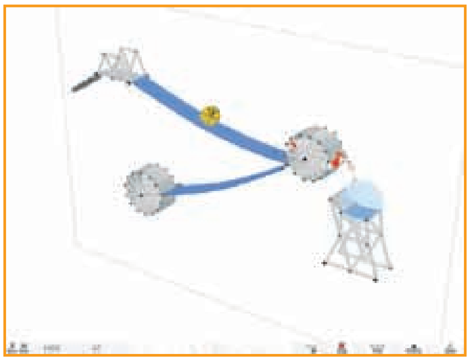
flOw *(http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing)* Skozi estetske oceanske globine vodimo črvu podoben mikroorganizem, žremo konkurenco in napredujemo v kompleksnosti. Sapo jemajočih iger, posebej zastonjskih in še manj v Flashu, je danes malo, toda flOw je ena njih. Nič čudnega, da kot polnopraven izdelek prihaja na PS3.

Spin it Up *(www.flashflashrevolution.com/SpinItUp.php)* Dete Flash Flash Revolutiona. Gre za bemani igro, kjer plesno podlago oziroma kurzorje nadomesti miška. A če so bemaniji namenjeni plesu, je Spin It Up precej didžejast.



Super Serif Brothers *(www.foon.co.uk/farcade/ssb)* Avtorji SSB so mantro, da je preveč vsebine slabost, vzeli tako zares, da je igra v celoti narejena v tekstu – ASCIIju. Ko si privadite oči in zvrnete šilce ali pet, boste morda v znakcih celo videli pogumnega moža na pohodu, ki mora premagovati klasične ploščadarske probleme.

trčiš v tisto pristno slinjenje, ki te je prisesalo na ekran, ko si igre prvič spoznaval. Malokatera Igra (ja, z veliko) to hrepenenje oziroma njega zadovoljitev ponazori tako dobro kot Armadillo Run. Na pogled je reč preprosta in celo, jojmene in jejhata, neoriginalna, saj spominja na legendarni The Incredible Machine. Igramo tako, da si mežikajočo žogico – armadilla (pasavca) prizadevamo poslati do portala na drugem koncu zaslona. Vmes praviloma ni preprek. Sploh ničesar. In to je glavni problem, saj je treba z omejenimi denarnimi sredstvi postaviti trdno pot, po kateri se bo žogec odkotalil do cilja. Poudarek na 'trdno', ker nad nami z brezovo šibo v rokah bdi teta fizika, da nas useka po parkljih, če kaj ni po regelcih. Do potankosti simuliran sistem ne odpušča napak, k čemur pripo-

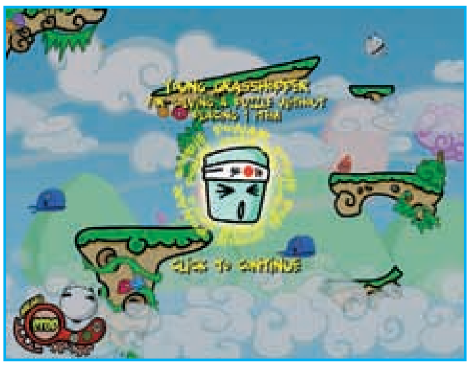


Dalečnajlepši so trenutki, ko se vam po veletrudu vse raztrešči v zveriženo gmoto.

more dejstvo, da je vsaka stopnja pedantno domišljena. To v vsej veličini dojamemo šele, ko se zmene ustavi prav na robu klanca ali, še huje, portala. Tedaj bolje, da zraven nas ni živih bitij, ker se jim utegne kaj nemilega zgoditi (pa pravijo, da nasilne igre spodbujajo agresijo). Če je imel izziv v The Incredible Machine praviloma določeno rešitev, je tu možnosti pri vsaki stopnji več, saj je edina ovira denar, s katerim kupujemo sestavne dele. K vsakemu problemu se tako vračamo, da bi dognali kako alternativno rešitev, in skupnost navdušencev, ki skokovito raste, je YouTube že zasičila z množico predlogov.
Četudi vas je strah miselnih iger, vas rotimo, da dajte zadevi priložnost, saj je Armadillo Run esenca tiste najbolj osnovne igrivosti – poskušanja reševanja zabavnih problemov. Zdaj vemo, zakaj inženirji ne delajo čisto varnih konstrukcij. Buljenje v podirajoče se kolose je enostavno čarobno.

Eets: Hunger

www.eetsgame.com, 8,03 EUR
Dasiravno osnovna naloga privesti luštkano bitjece do cilja, ki je v tem primeru košček sestavljanke, spo-



Ako požrešnega eetsa spravimo do cilja na posebej domiseln način, smo dodatno nagrajeni.

minja na Lemmings, je igranje dosti bolj v sorodstvu z drugo legendarno mislenico, The Incredible Machine. Le da je tu še majhen zasuk! Vsa pomagala ne delujejo samodejno, ampak jih morate sprožiti v pravem trenutku. Kot poseben posladek so tu trofeje za posebno domiselne rešitve, recimo s čim manj porabljenimi predmeti. Simpatično barvita ekstravaganca, ki bo zaposlila tako medušesno zdrizovino kot klikotave prste.

Motorama

www.motoramagame.com, 15,96 EUR
Če vam beseda Elastomania karkoli pomeni, vedite, da je to malce nadgrajena kopija tega špiliča. Ostalim v vednost: z motociklom, ki ga zremo od strani, se prebijamo čez razgibane platforme in balansiramo dvokolesnik ter motorista, da ga Newtonovi zakoni ne potegnejo s čekani v blato. Veliko časa zabiješ z vno-

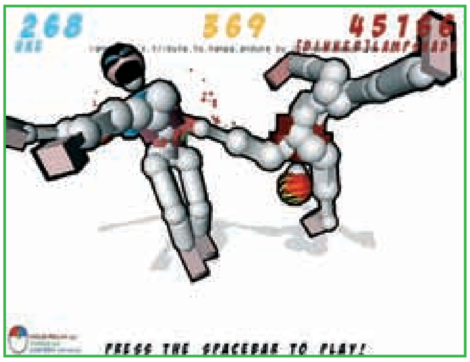


Eeeeeem, špljoc! Okej, samo še enkrat. Eeeeee iiiiii, blam! Grrr. Še enkrat. AAAAAAAeeeeeee ...

vičnim ponavljanjem stopenj, vendar kaj prida inovativnih prijemov glede na izvirnico ne ugledaš. Kul, dokler je zastonj, ves izdelek pa nabavi le, če se tekom dema ne naveličaš v sedemintridesetič delati stopnje.

Toribash

www.toribash.com, 16,51 EUR
Alternativna pretepalka Toribash je spomenik internetu: naredil jo je nekdo s preveč prostega časa in tudi posvečajo se ji tisti, ki ga imajo odveč. Nasproti na praznem zaslonu si stojita trirazsežna borca in na tebi je, da svojemu spreminjaš stanja različnih delov telesa, od gležnjev in kolen prek bokov in trebušnih mišic do rok ter glave. Vsak del ima tri stanja, različna za-

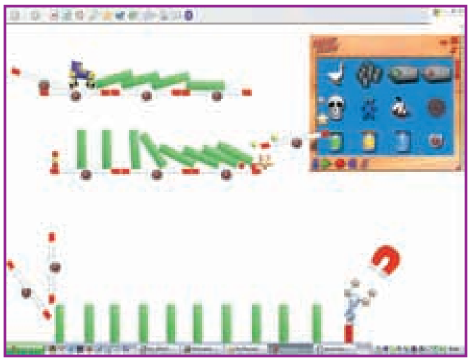


Po nemiselnosti se s Toribashom meri le še ogled najstnic v kopalnicah na YouTube.

poredja pa dajo raznotere sorte ragdoll animacije – patetična sesedanja, robotkasta prestopanja ali mojstrske gibe iz borilnih veščin, ki nasprotnika razlomijo v špricu krvi. Kljub smešni spektakularnosti slednjega, multiplayerju čez net in shranjevanju ter deljenju posnetkov je Toribash malček nesmiseln eksperiment,

stežka vreden cekina za polno inačico. Res pa je, da pokaže, da tepežkalic domišljija ni povsem obšla!

Toybox
www.souptoys.com, zastonj
V igrah vedno skušamo doseči nek cilj, zbiramo točke, rešujemo stopnje. Toybox je drugačen – je škatla z igračami, ki jih veselo razpostavljamo po namizju in se igramo. Bi sestavljali kocke? Se žogali? Katapultirali porcelanaste punčke? Otročje, preprosto, zabav-



V Toyboxu boste našli vse svoje stare igračke. In mama se ne bo jezila, da pospravite za sabo.

no. Nobenih zahtev, le esenca igranja. Primerno za trenutke, ko hočete pomiriti otroka v sebi, toda nič več kot to. In karkoli več bi bilo odveč. In če ste sezidali res lep grad? Shranite ga in ga delite s prijatelji!

Orbit Master
www.18giants.com, 16,15 EUR
Avtor te zelo zanimive arkadne miselnice se je sprva namenil udejanjiti vesoljsko nažigačino, a je ladjica zavila v drugo smer. Sicer smo v vsemirju in na dogajanje gledamo od zgoraj, v zelo enostavni 2D grafi-



Zgleda apn, kajne? A kot tolikokrat doslej ni treba soditi knjige po platnicah.

ki. Toda smisel ni v postrelitvi sovragov, ampak v tem, da se z gravitacijskim žarkom hakljamo za vire težnosti v planetarnih sistemih in tako izpolnjujemo naloge – oddajamo raznobarvno energijo postajam, z maso plovila razsuvamo aliene, iščemo pot iz tesnih situacij. Ladjica sama od sebe ne more pospeševati, marveč le zavira, dočim ji smer zapovedujemo s pripenjanjem na nebesna telesa. Kot pri Armadillo Runu težavnost fino narašča in kar se sprva zdi ajnfoh izdelek za pet minut zabave, se spremeni v obsesijo. Škoda le, da je nivojev v polni verziji nekam malo, tako da dolgih večerov ob njej ne boste preživljali.

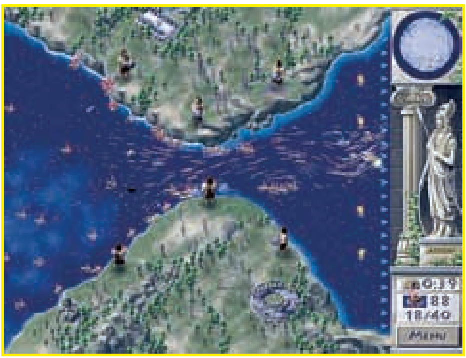
Flash Flash Revolution
www.flashflashrevolution.com, zastonj
Okej, zakaj bi se ukvarjal s kopijo plesne igre, nare-



Namesto veselih nožic vam bodo v Flash Flash Revolution bolj prav prišli hitri prsti. Dance baby!

jeno v Flashu? Zakaj bi mrcvaril prste za nekaj, kar je namenjeno nogam? Hja – zakaj pa ne? Flash Flash Revolution je vrhunski projekt, ki niti malo ne zaostaja za špili tipa DDR, ki jih Konami brez slabe vesti prodaja lastnikom konzol. Razlika je le v tem, da boste namesto pop uspešnic poslušali umotvore neznanih, a odličnih internetnih glasbenikov, z zvrstmi od divjega tehna do trdega hiphopa. Poleg tega lahko s kakim programom plesno podlogo prepričamo, da se obnaša kot kurzorske tipke, in že lahko plešete tudi pred računalom. Za polno delovanje je potrebna (brezplačna) registracija, avtorji pa so medtem že razvili dvojko!

The Odyssey: Winds of Athena
www.liquiddragon.com, 17 EUR
Bogovi, dajte mi dober veter in ugodne tokove! Na vas je, da Odiseju in njegovi floti izpolnite željo. Še ena od iger, kjer namesto lika ali skupine njih manipulirate igralno površino. Z ustvarjanjem morskih tokov ladjice vodite mimo čeri, peščin, vrtincev, pobesnelih kiklopov, siren in ostalih morskih neprijetnosti. A namesto da bi se pokorila božji volji, plovilca bezljajo po svoje. Mitologija je torej še vedno hvaležna zakladnica igralnih idej in Atheno lahko brez sramu postavimo ob bok znanemu Oasisu.



Morski tokovi niti bogov ne ubogajo najbolje. Barke so kaj hitro razmetane po vsem zaslonu.

DROD: Journey to Rooted Hold
www.caravelgames.com, 19,95 $
DROD obsega že dve igri: Journey To the Rooted Hold in King Dougan's Dungeon. Prvi pogled da misliti, da gre za še eno v vrsti nikakvih domačih frpjk. Toda opraviti imamo s potezno mozgalico tipa Tezej proti minotavru. Da kvadratek za kvadratkom pomikamo junaceljna, ki tamani ščurke, je le zgodbovna podlaga. Vsako stopnjo sestavlja več sob in dlje ko boste prodrli, bolj bo treba tuhtati. Pregrade, matice, oboroženi sovražniki ... En sam napačen premik je

Pokuk v: CARAVEL GAMES

Odgovarja Erik Hermansen, soustanovitelj firme.

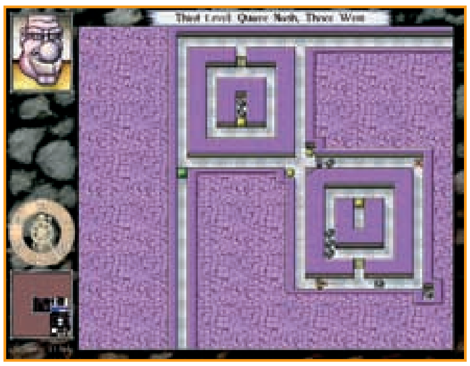
Caravel Games, torej ... Kako ste si izmislili to ime – in firmo?
Ime je nastalo čisto preprosto – pogledal sem v slovar sopomenk in našel nekaj v zvezi z ladjami. Resnica pa je, da o plovilih nimam pojma. Koraki do firme pa so bili zapleteni celo zame ...

Je težko uspeti kot neodvisen razvijalec iger?
Ja, boleče težko je. Čeprav to počnem že deset let, od iger dobim le četrtino denarja, ki ga potrebujem za preživetje, ostalo zaslužim v 'pravi' službi. Če hočeš v tem svetu res sekati, moraš biti discipliniran in poslovno usmerjen. Celo igre preprostega videza, kot je Bejeweled, pazljivo načrtujejo, za njimi pa tiči spretno zastavljen marketing. Na splošno bi rekel, da želja po izdelavi iger ni dovolj dober razlog, da jih programer skuša prodajati. Morda je bolje, da se loti dela za kako tako podjetje, ali pa izdeluje zastonjske igre za lastno zabavo.

Kaj po vaše neodvisne igre nudijo v primerjavi z večjimi, komercialnimi projekti?
Če so pravilno izvedene, gre pri njih za tveganje in preizkušanje novih pristopov v oblikovanju. Ker stroški segajo v tisoče, namesto v milijone dolarjev, smo avtorji precej svobodni. Prav tako neodvisne igre dosežejo nišne skupine. DROD je recimo močno usmerjen k ljudem, ki imajo radi logiko in matematiko. Dosti ljudi igre ne mara, zdi se jim pretežka – vendar nam je ni treba spreminjati, ker bi uletel nekdo iz marketinga in težil, da izgubljamo del občinstva. Če bi v DROD vložili milijone, bi morali delati kompromise v dizajnu.

Katera je vaša naslednja igra?
V nekaj mesecih bomo izdali DROD: The City Beneath. Z ugankami smo se res potrudili. Pogon bo obsegal več frpjskih elementov, kot so stranski kvesti in razvejano odvijanje zgodbe. Grafika bo malo boljša, čeprav poudarek ni na tem, in ravnokar smo končali snemanje glasov za več kot sto likov. Veliko večjo vlogo bo imela pripoved in dosti je elementov, ki se niso še nikdar pojavili v nobeni drugi igri.

lahko usoden in akoprav je prvi vtis beden, si DROD lasti samosvojo morbidno privlačnost. Ki vas ne bo hitro izpustila.



Skrajno preprosta podoba in kockasto premikanje vas lahko od DRODa odvrneta. Napaka.

6. Športščine

Total Pro Golf

www.wolverinestudios.com/tpg-index.html, 24,95 $

Drag špas je Total Pro Golf, saj za teh 21 evrov že dobite malce starejši Tiger Woods. Zadeva skuša konkurirati s simuliranjem življenja golfista, kar pomeni, da se ne udinjamo le na tekmah, marveč vlagamo točke v sposobnosti, izbiramo dogodke, podpisujemo pogodbe s sponzorji, najemamo trenerje in caddyje, treniramo, kupujemo žogice. Vendar je ta menedžerska plat dokaj tenka in ne dosti naprednejša od Tig-



Golf ni najbolj razburljiv šport, ampak temu špilu ga uspe še nadalje zatreti.

rov. Zlasti moti, kako mrtvo je dogajanje: skorajda ni stika z mediji, drugimi igralci, trenerjem, organizatorji. Pač klikotaš po ličnih, a stlačenih menijih, in opazuješ samoumeven napredek. Igra dokončno klecne na zelenici, kjer vlada pogled iz ptičje perspektive. Udarcev ne nadzoruješ direktno, temveč klikaš po izbirah, nakar golfist zadano izvede, z večjim ali manjšim elementom naključnosti glede na svoje sposobnosti. Močno primanjkuje opcij za količkaj naprednejše igranje, zlasti pri puttingu, fizika je patetična in spet vse deluje krepano. Kakor na trenutke mrzimo EA, ne moremo reči drugega, kot da se Total Pro Golfu ognite in ostanite pri Tigru.

Dream Match Tennis Pro

www.bimboosoft.com/DMTP, 16,09 EUR

Pred časom smo se spraševali, kakšna neki bi bila realistična simulacija tenisa, in prišli do zaključka, da bržda precej dolgočasna. Natanko tak je Dream Match Tennis Pro, ki skuša zajeti bolj taktične plati igre v belem. Licenca, super grafika (čeprav ločljivost seže v stratosfero), mini igre in take reči so mu tujka, vse stavi na podrobno udarjanje. Finta je v tem, da je treba natančno zadeti žogico, saj je mesto, kamor bo odfrčala, odvisno od delčkov sekunde, ko se lopar stakne z njo. To podpre s kupom statistik. A preden začnete učitelji tenisa odpirati denarnice, vedite, da je umetna pamet robotska, kariera utrujena, nalinijski način nudi malo nasprotnikov, dosti truda ustvarjalcev pa zatre manko solidne animacije športnikov. Premikanje in zamahovanje sta okorna, številne situacije, ko se žogica odbije od iztegnjenega loparja, kot bi priletela v burklo, pa spodbujajo občutek amaterskosti. Škoda, da energije malih avtorjev ne združijo s kapitalom velikih založnikov. Nastala bi lahko tenisačina za Šarapovo obliznit!



Ločljivost seže tja do 1680, vendar animacija ostaja na rudimentarni ravni.

Sensational Soccer

www.newstargames.com/sensational.htm, 12,06 EUR

New Star Soccer 3, v Jokerju 153 opisani izdelek avtorja Simona Reada, je bil kot fuzbalščina zanimiv vsled za žanr nestandardnih elementov, kajti simulacij kariere posameznega žogobrcarja pač ni dosti. Zelo na isto žogo udarjen je Sensational Soccer, ki si z NSS3 deli grafični pogon ter pogled na zelenico iz ptičje perspektive v slogu Sensible Soccerja. Da je pričujoči naslov nesramna kopija slednjega, je očitno. Enostavno igran-



Kot zastonjska igrica bi bil SS kul. Poskusna verzija se žal izteče že po uri igranja.

je krojimo potom gumbov za podajo, lob, strel in preklapljanje med igralci, tempo pa je občutno arkaden, čeprav globina špilu ni povsem tuja. K slednji bolj kot dogajanje na igrišču sicer pripomore obilica taktičnih nastavitev, a vseeno. Na voljo so trije puščavniški načini: tekma, pokal ali liga, kjer izbiramo med klubi prve in druge divizije štiridesetih držav. Spletne povezave za dva žal ni. Vse v vsem gre za zadovoljivo igrico, dasi nakup polne verzije težko opravičiš, če veš, da se za podobno ceno lahko prikradeš do lanskoletne obuditve Sensible Soccerja, ki je po obliki in dostopnosti sličen, po igralnosti pa opazno boljši fuzbal.

Minigolf Mania

www.topmeadow.com/minigolf/index.php, 19,95 $

Simulacijice mini golfka so po uspešnem obdobju na osembitnikih (pomnite Zany Golf?) poniknile in se nikdar več ne pojavile – vsaj ne v komercialni obliki. V koži alternativic, kot je Minigolf Mania, živijo naprej, a tudi, če ne bi. Grafika ter fizika sta osnovni in le tri igrišča so itak daleč premalo za tako navito ceno. A levji delež zamere prinesejo nedomišljijske luknje s posiljenimi, neposrečenimi, slabo postavljenimi elementi, ki spretnost postavijo na stranski tir. Čeprav je moč na enem računalu igrati v četvero in rekorde spremljati na internetni vsesvetovni lestvici, je Minigolf Mania precejšen dolgčas.

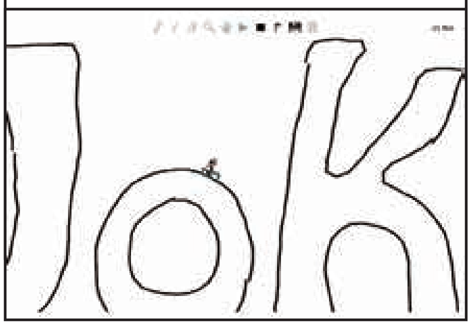


S tega zaslona lahko zaključite vse. Igralnost je podobno oglata kot grafika.

Line Rider™

Internetnih 'fenomenov' je zadnje čase sedem vsak dan in jih definira predvsem to, da jih opazijo masovni mediji. Bi pa bil Line Rider, eden od njih, priljubljena zadeva, četudi ga ne bi obravnavala revija Time, dočim je za Slovence itak nekaj posebnega, saj ga je ustvaril naše gore list. Boštjan Čadež, ki ne igra iger in z njih razvijanjem nima izkušenj, je na *www.deviantart.com/deviation/40255-643* oziroma na *www.official-linerider.com/play.html* udejanjil flashevsko skicirko, kjer te pričaka prazen, bel zaslon. Nanj s par enostavnimi orodjeci narišeš, kar ti pade na pamet, nakar sprožiš animacijo pingvina na sankah, ki se driča po tako ustvarjenem področju. Boštjan pravi, da je ustvaril igračo, ne igre, in razliko utemeljuje s tem, da imajo igre pravila ter cilje, igrače pa ne. Pritrjujemo mu zaradi genialne podrobnosti: pingvin nikdar ne 'umre', temveč pada v neskončnost, dokler se ne odločimo, da poskusimo znova. Če njegov padec nadzorujemo s črtami, prav, če ga ne, tudi prav – točk in nagrad ni. Kakih 11.000 videov na YouTube sicer daje vedeti, da se je cilj izoblikoval (narediti kar najbolj kompleksno prizorišče), vendar je to bolj posledica naravnanosti možganov hord, ki Line Riderja igrajo.

Pred kratkim je Boštjan pravice do Line Riderja prodal firmi InXile, občestvu znani kot zalagalki novodobnega Bard's Tala, ki namerava na tej podlagi (in ob Čadeževem sodelovanju) narediti igro za Nintendov wii. Ironija? Skozi wiijev brskalnik lahko Line Riderja na tej konzoli igramo že zdaj.

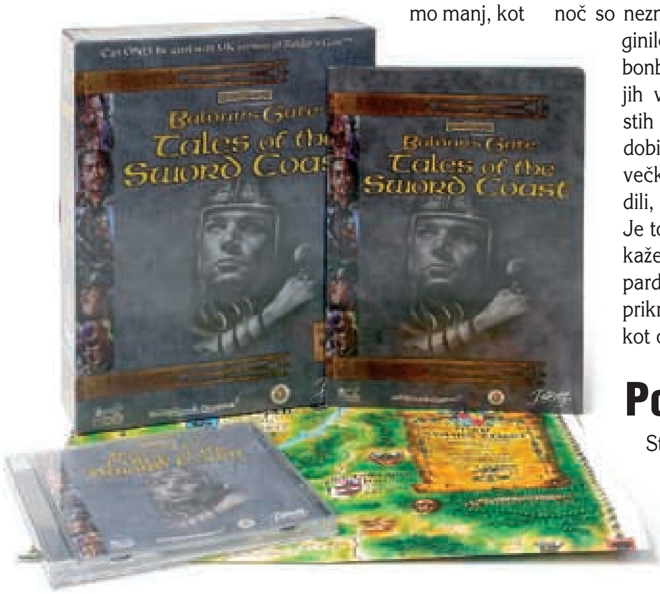


Limanice za zvez-dookega igralca



Case se za potrebe nakupovanja posebnih izdaj iger zapufa čez vse meje. A ni mu mar, saj ga v temni noči, ko lista po ličnih knjigicah in se pred ogledalom šemi s prstani in raznoraznimi obeski, obdaja sij zbirateljske vzvišenosti.

Dolgoletni čitalci in čite farbovitega magazina veste, da v njem do produktov naše industrije od vsega začetka gojimo kritičen, da ne rečem zajeban odnos. Zenovska razmišljanja o tem, da dandanes izdajanje iger v najboljšem primeru stagnira, v najslabšem pa tone v drek samovšečne brezbrižnosti, so vam bržkone domača. V preteklosti nismo bili mili niti do visokih cen, ki se glede na igralnost mnogih izcedkov zdijo orenk nategunske, zaradi radikalnih idej na tem področju ("Čisto prav, da jim sem pa tja kdo kaj spizdi", pomnite?) pa so nas nerazumniki obtoževali celo španovije s pirati.
No, z roko v roki z omenjenima se v pisanem svetu iger šeta vsaj še ena problematika, nad katero se igralci usajamo manj, kot bi se mogli. Zdi se nam pač, da okoli tega nima smisla izgubljati živcev, saj tako je in bo. Gre za standardizacijo embalaž, za nevpadljive dvd-škatulje kot zamenjavo ličnih kartonskih konfekcij, ki so bile do preloma tisočletja de facto kontejnerji izletov v digitalne svetove. A tisti pravi škandal se je zgodil na področju otipljive vsebine teh škatel: čez noč so neznanokam izginile dobrote in bonbončki, ki smo jih včasih ob odpiranju lepenkastih behemotov jemali za samoumevne. Zdaj dobiš natlačenko s špilom in suhoparen, največkrat črno-bel priročnik z osnovnimi navodili, ki ga največkrat še povohaš ne. To je to. Je torej romantika bridki konec storila? Tako kaže. Ali pač? Za dodatno vsotico tolarjev, pardon, evrov se lahko namreč moderni igrar prikrade do posebnih izdaj iger, ki nudijo več kot običajne ...



Baldur's Gate je za las ušel embalažni 'evoluciji'. Časi Ultim so minili, so pa prav frpji tisti, ki jim založniki pri kovanju specialnih edicij posvečajo največ pozornosti.

Pogin dinozavrov

Stanje naprednosti embalaž in njihovega drobovja se je skozi kratko zgodovino računalniških in konzolnih iger nemalo spreminjalo. V dobi svete vojne med spectrumom in commodorjem 64 (prvi je bil boljši! /teče) so takrat še garažni založniki izdelke snemali na kasete in jih vstavljali v njim namenjene prozorne škatlice. Že tedaj je prostora kronično primanjkovalo. Toda z rojstvom prostorsko obilnejše, na stres občutljive diskete se je pojavila resna potreba po konkretnejših embalažah. Dodatni dejavnik, ki je botroval evoluciji, je bil nesluten razvoj nekaterih zvrsti, recimo letalskih simulacij in D&Djevskih frpjk na abakih, ob zapletenosti katerih so bili avtorji primorani klamfati obilne priročnike. Računalničarji smo tako v zlati dobi dobivali mično oblikovane črno-bele in barvne bukvače, ki nam jih je bilo v gušt prebirati, saj so vsebovale ogromno ključnih in postranskih informacij za popestritev in dopolnitev. Veliko knjižico spraviš edinole v veliko škatlo, ne?



Običajna verzija Gearov ni poceni, zbirateljska še manj. A slaboritni pločevinasti škatulji in trdoplatničasti slikoviti knjižici se težko upreš.

V želji po zavzemanju razstavnega prostora na policah trgovin so tako založniki začeli kovati res skrajno nenavadne umotvore. Kartonaste piramide, kvadri iz lepenke, ki so segali 30 cm in več v višino ... In da ne bi te konfekcije ostajale napol prazne, so se vanje sčasoma ter nič kaj preveč izredoma pritihotapili artefakti, kot so bili zemljevidi iz blaga, akcijske figurice, obeski, nalepke, veliki posterji. O praktičnosti hranjenja takih edicij bi se sicer dalo debatirati, a če drugega ne, si takrat kot navdušenec, ki je za priljubljen predmet zapravil pošteno vsotico, imel občutek, da si prišel do nečesa otipljivega in unikatnega. Potem pa so se glavarji industrije odločili, da takšnega pakiranja stranke nismo več vredne. Drkališki ve-

likani, recimo Nintendo in Sony, so spričo potrebe po prepoznavnosti blagovne znamke s poenotenjem embalaž začeli že prej. Ostali so jim sledili po močnem zgledu filmarjev, ki so svojo branžo uspešno prevetrili z uvedbo devedejev; na podlagi teženja trgovcev, v katerih interesu je, da na čim manj prostora stlačijo čim več izdelkov; ter v želji po zmanjšanju stroškov prevoza. Skratka, to so storili za več cekina v lastnih žepih.

Pandorina pušica

Moderne zbirateljske edicije (collector's, special, limited editions) niso nič drugega kot odgovor trga na podtalno nezadovoljstvo in gorečo potrebo vztrajne manjšine zagretih igralcev, ki se 'modernizaciji' ni dala. Če jih založniki sploh planirajo, se v trgovinah načeloma pojavijo istočasno z običajnimi verzijami, ključni elementi, po katerih se ločijo od njih, pa so trije: višja cena, nestandardna embalaža in bogatejša vsebina. (Mimogrede, ne gre jih zamenjati s sorodni-



● **Žalostno, a resnično: za nakup posebnih izdaj se je treba često podati čez mejo oziroma jih naročiti po spletu. Po možnosti s kolegom, da je poštnine manj.**



● **Kljub opevani 'limitiranosti' je večino specialnih šatulj moč nabaviti še dolgo po izidu. No, pri Halu 3 bo nemara drugače. Prednaročite!**

mi, tako imenovanimi 'collection' izdajami, kjer založniki v eni škatli izdajo več iger iz iste serije.) Cena ni fiksna, čeprav se vsaj v tujini večinoma prodajajo za 10 $ oziroma 10 EUR več kot standardne verzije. Kar okvirno pomeni nekje do 60 evrov za pecejaške različice in 70 za konzolaške, čeprav to ni pravilo, saj vse zavisi od bogatosti oziroma prestižnosti izdaje. V Sloveniji so stvari, kot smo že navajeni, rahlo drugačne. Povpraševanje je manjše, zato se distributerji omejujejo na uvažanje samo tržno najbolj zanimivih zbirateljskih edicij, ki so še v bližnji preteklosti pri nas dosegale naravnost oderuške cene.

Neenakopravnost velja tudi pri izbiranju ovitka, saj lete založniki pač prirejajo glede na naravo naslova in dodatke, ki jih najdemo v notranjosti šatulj. Videli smo že vse mogoče pogruntavščine, od kartonastih škatel različnih velikosti, ki spominjajo na one iz zlatih časov, prek dvojnega pakiranja (škatla v škatli) z raztegljivo večplastno zloženko, v kateri so shranjene tako natlačenke kot bukvice, do novega trenda – pločevinastih skrinjic. Za nameček so naslovke ter slikovni motivi, ki krasijo zunanjost, praviloma bolj navdihnjeni in, hm, posebni od onih, ki si jih lastijo navadne edicije, kar vsekakor pripomore k občutku večvrednosti.

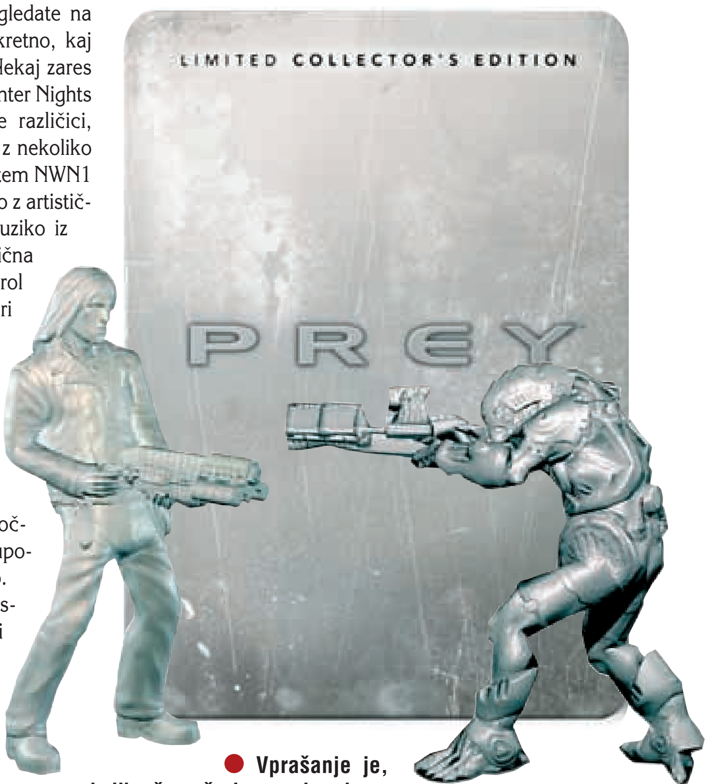
Slednjega kajpak nič bolj ne napihne kot priloženi bonusni predmeti, mama in tata zbirateljskih edicij, katerih par primerkov si lahko ogledate na spremljajočih slikicah. Poglejmo konkretno, kaj dobiš za dodatno odštete goldinarje. Nekaj zares posebnega je specialna izdaja Neverwinter Nights 2. Biowarovci so si omislili kar dve različici, 'Chaotic Evil' in 'Lawful Good', vsako z nekoliko različno vsebino. V obeh dobiš špil, potem NWN1 z obema uradnima dodatkoma, knjigico z artističnimi ilustracijami (artbook), dvd z muziko iz igre ter intervjuji in karto sveta. Različna sta figurica (velikan pri izdaji Good, trol pri verziji Evil) in prstan. V sami igri prejmeš ekstra sposobnost, ki je pri obeh izdajah zopet različna in je v osnovni ediciji sploh ni. So si pa založniki privoščili nezaslišano predrznost, saj kljub zajetnosti šatulje niso dodali polnokrvnega priročnika, marveč le dokaj neuporabno podhranjeno inačico.

Dalje. Med poželjivimi frpjskimi specialnimi izdajami ima še danes častno mesto Ultima IX: Dragon Edition, ki je z obilno embalažo, tekstilnim zemljevidom, kartami tarot, ankhom, natisnjenimi artističnimi slikami z motivi iz igre, specialnimi verzijami priročnikov ter zgoščenko z vsemi ostalimi Ultimami, pristaše legendarne serije vrnila v čas, ko so take artefakte na zahtevo Lorda Britisha pakirali v sleherno običajno embalažo. Precej šolska je po drugi strani zbirateljska izdaja Obliviona, ki v zložljivi konfekciji skriva priročnik o zgodovini sveta Tamriel, še kar avtentičen kovinski kovanec septim ter dokumentarni DVD s posnetki dogajanja izza zastorov. Ti devedeji so pravzaprav rešilni standard, ki ga založniki v zbirateljske edicije vtaknejo vsakič, ko nimajo idej za kaj boljšega. Vsebovale so ga specialke strelječin, kot so F.E.A.R., Quake 4, Half-Life 2 in prav tako Gears of War, le da je Epic dražjo izdajo slednjega odel v kovinski kontejner in dodal barvno knjižico s trdnimi platnicami, kjer lahko preberemo več o zgodovini z monstrumi prekletega sveta. V drugo smer je krenil EA in v Need for Speed: Carbon Collector's Edition (Igabiba, verzija za 360: 66,77 EUR) zapakiral tri dodatne bolide, deset prirejenih avtomobilov, šest svežih dirk, deset nalepkic in, kaj drugega, DVD 'making of'.

Prihajajoča specialna izdaja Command & Conquer 3: Tiberium Wars, imenovana Kane Edition, se bo takisto bohotila s pregovornim dodatnim dvdjem, na katerem bo moč najti filmčke s strateškimi napotki, izrezane prizore iz filmskih animacij, ki jih med igranjem ne bo moč uzreti, pet ekskluzivnih protipuščavniških nivojev ter unikatne kožice za enote. O dobrotah pregrešno drage specialne izdaje The Burning Crusade



● **Koenigsegg CCX, nissan 240SX, chevrolet camaro concept in jaguar XK (na sliki) so na voljo le v CE-verziji Carbona.**



● **Vprašanje je, koliko časa še bomo ob nakupu igre sploh kaj prijeli v roke. Prey, čigar specialka s figuricama iz kositra je spodobna, si je recimo moč neotipno prilastiti čez Steam.**

smo pisali januarja (vsebuje res hrpo dobrot), dočim eden od kandidatov za najboljšo zbirateljsko izdajo leta 2007 ostaja Halo 3, katerega verzija Legendary bo vključevala repliko Master Chiefove čelade ter kar štiri dvdje. Prvega z igro, drugega z dokumentarci in komentarji razvijalcev, tretjega z raznoterim odvrtnim materialom, kot je s srčiko špila animirana humorna serija Red vs. Blue, na četrtem pa bodo prostor našle docela vse animacije iz trilogije. Kakopak v visoki ločljivosti, plus prikolica za film, ki menda nekoč pride. Cena? Borih sto dolarjev.

Denarnica, prerokuj!

Kakor je moč sklepati iz popisa vsebin, sta vrednost in smiselnost kupovanja posebnih edicij zelo relativno-subjektivne narave. Nek fanatičen ljubitelj serije bo za hudejše Nikolizimske noči 2 rade volje odštel 60 evropskih namesto tradicionalnih 40, da se bo lahko v geekov polnem diskaču bahal s samosvojim prstanom, medtem ko bo komu drugemu to zadnja briga. Toda na račun iskrivih oči in želja po posedovanju nečesa ekstra iz ljubljene igre založniki pri specialnih edicijah ne šparajo z nategi. Tako ali tako današnje zbirateljske edicije vsebujejo le tisto, kar je bilo nekoč ob nakupu – vsaj boljših naslovov, da ne bomo pretiravali – nekaj normalnega. Še bolj žalostno pa je, da sta kvaliteta in uporabnost dodatkov nemalokrat pod kritiko. To dobro vedo kupci specialnega angleškega Gothica 3, saj so poleg hroščev, ki limitirane izdaje niso obšli, zemljevida iz blaga, obeska z logotipom ter knjigice o krojenju grafike fasali neugledno avdio zgoščenko. Na njej so med drugim intervjuji z avtorji, ki se jih založniku ni zdelo vredno prevesti iz nemščine! Priročnik pa so očitno tiskali na roke, saj je bukvica tako slabe kvalitete, da so slikice v njej črni kvadratki.

Za dvajset odstotkov višjo ceno sicer ne pričakujemo platinastih verižic in diamantov, a grdo zvito papirnato igralno karto in dokumentarni plošček, ki ga pogledaš enkrat in nikoli več, bi težko označili za nadmočna zbirateljska artefakta. Se izdelovalcem ne zdi logično, da bi moral specialni Carbon kot priznana dirkačina vsebovati kvaliteten modelček vsaj enega od v njem nastopajočih vozil? In Quake 4 ličen model najhudejše palice smrti, prisotne znotraj igre? Zakaj majice, čepice in slična oprema izostanejo celo pri najdražjih izvedenkah špilov? Čemu okroglina z glasbo iz igre ni priložena sleherni specialki? In zakaj te čedalje pogosteje vsebujejo za lase privlečene softverske vsadke – dodatno orožje, ekstra stopnje, kožice in veščine, trgovci s posebno kramo – ki jih v osnovni verziji ni, čeprav bi komot bile, nakar jih lahko itak pridobi vsak? Kaj je na tem zbirateljskega, če si lahko za ustrezno bremenitev kreditne kartice taiste pritikline čez spletne servise, kakršna sta Xbox Live in Playstation Network, naknadno pretoči slehernik? Bore malo! Da ne omenjam dejstva, da si občinstvo z interneta vse pogosteje pretaka ISO-datoteke z dokumentarnimi DVDji, ki spremljajo limitirane edicije.

Ob velikem številu posebnih izdaj, napolnjenih s cenenim materialom, se ti zazdi, da so določeni izdajatelji pogruntali zmagovalno formulo in zdaj na limanice ziheraštva lagodno lovijo kupce, ki se svetlečim škatlam ne morejo odreči, saj jih ob dodatnih dobrotah navdaja otroško veselje. Onih, ki posebne izdaje kupujejo zato, ker si jih lahko privoščijo in si z njimi merijo luleke, pa itak ni treba prepričevati. In prav ta navidezni elitizem, večinoma pridobljen skozi precej bedne artefaktiče, definira tovrstno zbirateljstvo.



● Zagrizeni AD&Djaši se nad mankom globinskega priročnika v dražji NWN2-embalaži sicer upravičeno pritožujejo, vendar je edicija med boljšimi.



● Konzolastične izdaje posebne sorte so v povprečju malce manj ekstravagantne od pecejaških. Če ne živiš na Japonskem, kakopak.



● Blizzardovci se dobro zavedajo, da je njihovo ime sopomenka za kvaliteto, zato se pri načrtovanju zbirateljskih edicij potrudijo. Razširitve niso izjema. Tale paketek vseh Hudičevcev za že tako nizko ceno vsebuje še hint-book.

Zbiram, torej sem

Stanje s posebnimi edicijami je torej daleč od idiličnega, tako zaradi vsebine kot zmede okrog nakupov. Za slovenskega zanesenjaka so omejitve velike, saj ekskluzivne izdaje na dan izida običajno iščemo zaman. Četudi bi hoteli biti nategnjeni, ne moremo biti, kar je ostudno rovtarska težava. Rešitev so spletni nakupi iz tujine, vendar to prinese nezanemarljive dodatne stroške. Nadaljnja nevšečnost, ki pesti to specifično komercialno vejo igrarstva, je neenotnost trga. Sploh v konzolastičnih logih se rado dogaja, da Japonci fašejo slinjenja vredne zbirateljske produkte, ki ameriških in evropskih polic ne dosežejo nikdar oziroma jih ugledajo v boleče okrnjeni obliki, četudi se plebejska verzija proda v zadostni količini. Za najbolj zagrete nerazumljiv jezik in astronomska cena nista oviri, a tu se že približamo meji, glej no, glej, pravega zbirateljstva. Najbolj ironično pa je, da nekateri založniki, recimo Sony, najboljših izdaj sploh ne pošljejo v štacune, pač pa jih prihranijo za nas, novinarje. Avtomobilski fanatiki se menda spomnite prestižne izdaje Gran Turisma 4 z oštevilčeno belo škatlo s hudo art knjigo in pristnimi razglednicami? Na Ebayu jih rulj trži za spoštovanje vredne cifre, toda mi svojih ne prodamo, saj nam s svojo tazaresno elitnostjo zagotavljajo stalen tok voljnih cip ter žmohtne smegme.

No, debata je v končni fazi akademska. Dejstvo je sicer, da so posebne izdaje večinoma nateg, ki prinaša malo neponovljive, prestižne vsebine. A ker je želja po njih imetju čustvena, ne razumska, to zvezdookih igralcev ne bo ustavilo. Zlasti ne ob vse bolj uvelem drobu običajnih inačic, kjer se ti iz cenene DVD-škatle na mizo usujejo ploščki in kupek odpadlih plastičnih zobkov, medtem ko so spodoben priročnik zgrizli molji. Jasno, največ šteje špil, ostalo je šminka. A ravno v primerjavi z gusarskim brezbrižnikom, ki je igro snel s torrentov, bi moral biti ob nakupu originala nagrajen s konkretnimi, hvalevrednimi dobrotami. Ne da so te prihranjene za ekstra edicije, nakar se tudi tam izkažejo za bagatelce v digitalni obliki, ki povrhu odtečejo tako v legalne kot nelegalne kanale. Morda bo trg sam od sebe prisilil založnike, da se vrnejo k starim časom opaznejših škatel in finih dobrot. Toda s porastom spletnega razpečevanja iger za isto ceno kot pri otipljivih verzijah, četudi imajo izdajatelji pri tem še manj stroškov kot z DVD-škatlicami, je to malo verjetno.



Majhni prigrizki so lahko zabavni, vendar ponavadi ne nasitijo dovolj. Zakaj bi se zadovoljili z ugrizom ali dvema, če lahko dobite ves umski obrok? Za šporhetom je glavni kuhar Quattro.

Preljubo bralstvo, Quattro vidi, da je novi pristop med vami sprožil mešane odzive. Enim dogaja, drugim ne. Vsekakor pa je pomembno, da odzivi so. Resno bi se šlo zamisliti, če bi vse skupaj ravnodušno pogoltnili. Tako pa je jasno, da očitno čutite nekaj do te rubrike. Morda ne bi bilo napak, če bi pri njenih vsebinah vseeno bolj tvorno sodelovali. Jako pametno je namreč bentiti zavoljo kakovosti kontaktne rubrike, a pri tem nikoli nič napisati. Za začetek lahko pomagate s predlogi za teme, kasneje pa ... kdo ve? Morda se bo na tem mestu znašla kaka mini vedežna mojstrovina spod vaših prstov!

Sweeps? Kaj za vraga?

Vsi, ki lahko iz takih ali drugačnih virov spremljamo ameriške nadaljevanke, smo dostikrat neljubo presenečeni, ko sredi sezone naenkrat ne najdemo novega dela. Prekinitve med njimi so včasih le štirinajstdnevne, zna se pa zgoditi, da človek čaka na novo dozo debelih šest tednov. No, vsem nam je jasno, da dobrih dvajset delov, kar je uveljavljena številka nadaljevanj za eno sezono, ne more napolniti vsakega tedna v letu. Še Zvezdne steze, ki so jih imele po 26, zapolnijo le polovico. Tri do štiri mesece je poletnega dopusta, torej morajo luknje nujno obstajati. Kako jih razporediti?

V ZDA, tako kot po vsem svetu, televizijskim programom vlada vsemogočna postavka: gledanost. Višja gledanost pomeni več denarja za reklame, več zaslužka in posledično podpis pogodbe za novo sezono. Če gledanost pade pod (za šefe) sprejemljivo mejo, gre serija na smetišče. Za nacionalno raziskavo gledanosti skrbi skupina Nielsen Media (njihovo metodologijo uporabljamo tudi v Sloveniji). Fantje ves čas merijo gledanost z dnevniki in elektronskimi škatlicami, štirikrat na leto pa usekajo vseameriško raziskavo. Poštarji nosijo vprašalnike v ogromno število domov, pričenši na vzhodni obali in potem vse bolj proti zahodu, dokler ne dosežejo Kalifornije. Pri Nielsenu so v šali rekli, da Ameriko pometajo, in nacionalne raziskave se je prijelo ime sweeps.



Sylar prepričuje Suresha, da morajo zagotovo nekje biti skriti torenti še nepredvajanih delov Junakov.



Galactica je letos lenarila od sredine decembra do konca januarja. Njeno ponovno zagon sovpada z začetkom sweepsov.

Letos pometajo februarja, maja, julija in novembra. In v tem grmu tiči zajec. Ameriške televizijske mreže so se koj odzvale na metodologijo in pričele šopati nove dele nadaljevank ravno v čas sweepsov, ponovitve pa v čas, ko raziskave ni, da bi tako pridobile točko ali dve na lestvici. Ena točka namreč ni malo, saj predstavlja več kot milijon gospodinjstev. Ravno zaradi tega je pometanje deležno vse hujših kritik. Ampak to nas, gledalce, kaj malo briga. Bolj nam je važno, da zdaj veste, kdaj bomo novih delov zagotovo deležni in kdaj se je nadejati suše.

Kje je pandemija?

Lansko leto smo ravno v tem času prestrašeno nabavljali tamiflu in z grozo v očeh poslušali kvazi strokovnjake, ki so na televiziji gobcali o pandemiji ptičje gripe, ki bo napravila strašen pokol, proti kateremu bo španska gripa iz leta 1918 le nedolžen prehlad. Kaj se je zgodilo potem? Kje je gripa? Bodo ptiči letos crkavali? Je Yohan še živ? Vse to preberite ... takoj zdaj!

Odgovor je: da. Vendar ne v taki obliki in obsegu kot lani. Da se razumemo, ptičja gripa ali kokošja kuga, kot smo ji rekli pred vso to medijsko pozornostjo, je dokaj pogosta bolezen. Tako kot ljudje vsako leto kihamo in smrkamo, to počno ptiči. In kot velja, da so krepki kmečki fantje in dekline bolj zdravi in odporni od mestnih srajc, so divje ptice odpornejše od farmsko gojenih. Zato ponavadi v naravi nismo videli obolelih živali, če pa so te prišle v stik s kurami, je bil napad kihanja in smrkanja tu. No, sev H5N1, ki je po svetu strašil lani, je istotako zavdal divjim pticam. Veterinarji v razvitem svetu so bili prav zadovoljni, lahko so namreč zavarovali perutninske reje, preden bi do bolezni v njih sploh prišlo, saj so bolni labodi delovali kot zgodnje opozorilo. Žal pa je ljudstvo vse skupaj sprejelo čisto napak, posebej ko ga je podžgala farmacevtska industrija in samozvani strokovnjaki, ki so prihajali bit plat zvona celo iz drugih držav.

Pandemije lani ni bilo, a vseeno je marsikdo oprezno pogledoval k letošnji zimi. Za razliko od lanske je praktično ni bilo – in z njo ne kakršnegakoli znaka ptičje gripe. Smo pa zato obilno fasali tako, od katere smo kihali in poležavali ljudje. No, to se pač dogaja. Tako kot prašičja kuga, ki ravno te dni mori po Hrvaškem in je prilezla skoraj do slovenske meje. Ampak te se ljudje ne nalezemo, tako da ni pomembna, mar ne? E, narobe. Veterinarji so zaradi nje dosti bolj zaskrbljeni, kot so bili lani zaradi par crknjenih labodov. Zdaj verjetno veste, koga poslušati.



Ne glede na to, da so okužbe pri ljudeh zasledili zgolj v ekstremnih razmerah (raja na vzhodu je dobesedno hodila s kurami spat), so varnostni ukrepi pri manipulaciji z nevarnim materialom na mestu.

"Vsak je lahko zvezda. Le žaromete potrebuje."

- Luigi

Ker sem si oni dan za sprostitev resno zaželel dobrega avanturističnega akcijskega filma, sem se lotil besnega pregledovanja tako svoje kapitalistične kot komunistične gibljivoslikovske knjižnice. In pri čem sem nazadnje pristal? I, pri Indiani Jonesu! Enici. Prvič zato, ker sem si od Qja preventivno sposodil zbirko na devedejih. Drugič, ker me je matral firbec, kako filmi, ki jih pomnim v kvaliteti gusarske videokasete, zgledajo v višji ločljivosti ter na orenk elcedeju. In tretjič, ker Indiane Jonesi dejansko so ultimativne pustolovske akcijade, ki jih Hollywood starosti navkljub še ni presegel. Kakšna Mumija in Tomb Raider, lepo vas prosim.

A kot se rado zgodi med ogledi starost, ki si jih videl že dostikrat in so zato možgani prosti za kopitljanje po alternativnih stezah, mi je na misel padla zanimiva povezava. Glejte: Indiana Jones oziroma Harrison Ford je tisti, ki je naredil arheologijo seksi. To je veda, ki v resnici zahteva ogromno čepenja v prahu in blatu, drgnjenja koščic ter koscev lončenih posod z zobnimi ščetkami (včasih istimi, kot jih uporabljaš za osebno higieno), in duhamornega stikanja po zaprašenih knjigah. V filmu pa se v predavalnici Indyju mečejo na tič-bič brhke študentke, model se strelja in tepe s Švabonarji, odkrije radio za pogovor z Bogom ... Isti hec je bil z vojaškim pilotstvom in Top Gunom. Ni jih malo, ki trdijo, da je sodobni vojaški pilot povečini na moč podoben vozniku avtobusa. Sede v svojo kiblo, se odpelje do cilja, tam odvrže tovor in se vrne. Film? Vratolomno frčanje, nažiganje, furanje z motorjem, porivanje volhke inštruktorice, še več furanja z motorjem, frčanja, nažiganja in porivanja. Edini voznik avtobusa, ki ga poznam, je Polde na sedmici, ki s tisto ta harmonikasto trolo piči okrog ovinka tako, da z zadnjim delom zbija bakice na pločniku. Ampak on je izjema. Upam.

Spretno narejeni filmi, kot sta Indiana Jones in Top Gun, so tako spremenili imidž poklicev, kot sta arheolog in pilot, iz dolgočasnega oziroma vsaj ne zares zanimivega v turbo vroče službe, za katere se folk vpisuje na fakse. Seznam je še dolg: Guardian za potapljače, X-Files za agentke FBI, Baywatch za reševalce iz vode, Shrek za osle. Zdaj se pak postavi vprašanje: kdaj bo kdo kaj takega storil za kogarkoli, ki je resneje povezan z nabijanjem iger? Špilavci smo v filmih tradicionalno prikazani kot mozoljavi mulci, zakajeni idioti ali brezdelneži, ki ne znajo poskrbeti za babo (pomnite Greva narazen z Vincem Vaughnom in





Tole baburo imamo v pisarni sprintano v naravni velikosti. Na bradavičke smo ji nalimali dva fižolčka, ki ju Yohan včasih poliže. Ik!

Jennifer Aniston?), nakar odvržejo igre in nenadoma je vse kul. Ampak dobro, tudi seksualizacija arheologije se je morala nekje začeti, pred čimer so bili tovrstni profesorji zgolj predmet režanja. Kar velja za še marsikaj. Pomislite: Kitajec iz Zajtrka pri Tiffanyju, Kitajec v Smrtonosnem orožju 4. Razlika, ne? Vse je stvar pristopa in denarja za sposobnega scenarista. In evo. Pifl0 iz Wizarda, metek zadetek iz Grandma's Boya in Vince iz Greva narazen mutirajo v ustreznike dr. Jonesa, Ovna ter Mitcha Buchannona. Če Hollywood še ni dojel, da je ob vseh milijonih, ki nažigajo špile, čas za kaj takega zrel, je res glup.

In ko bodo pogruntali, naj vedo tole. Nočemo fegetskega Freddieja Prinza Jr. in zgonjene Lindsay Lohan, Milke Jovovičeve ter Ewana McGregorja, Uweja Bolla ter kakega zavoženega scenarista, katerega zadnji uspeh je bila napol posrečena epizoda Cosbyjevih. Ne! Hočemo Christiana Bala / Jaka Gyllenhaala, ki v matrixovski alternativni realnosti proti krutim, a impresivnim in posrečenim zobatcem (igra jih Steve Buscemi) preživi le vsled spretnosti, pridobljenih z nažiganjem elitnih špilov. To je nadalje cepljeno z dobršno mero inteligentnega ZF-ja, ki ga je spisal joypad dnevno vihteč oskarjevec, in kar največ kadri Scarlett Johansson /Reese Witherspoon / Keire Knightley v neudobno tesnih startrekovskih kostumih. Mokrih. Od alienske krvi. Tudi vi vohate novo uspešnico?

Sneti



LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. WORLD OF WARCRAFT	--
02. F.E.A.R.	87
03. HALF-LIFE 2	94
04. GTR2	80
05. THE SIMS 2	90
06. CALL OF DUTY 2	79
07. NFS CARBON	61
08. FIFA 07	83
09. GOTHIC 3	75
10. PREY	84

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- COMMAND & CONQUER 3
- S.T.A.L.K.E.R.

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Tadej Racman iz Ljubljane (igrica ena dobra)
- Jasna Kastelic iz Kranja (igrica ena)

Kaj pije programer, ko je bolan?

Lekadol C++!



NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. WINTER CHALLENGE (PC)
02. NFS CARBON (PS2/PC)
03. CHICKENATOR (PC)
04. THE SIMS 2: PETS (PC)
05. WORLD OF WARCRAFT (PC)
06. CS SOURCE (PC)
07. PRO EVO SOCCER 6 (PS2)
08. WRC RALLY EVO (PS2)
09. FORMULA ONE 2006 (PS2)
10. BURNING CRUSADE (PS2)

Sponzor naj prodajanih:

BOF Building Of Fun

BIG BANG

UFO: Afterlight

Mars napada! Zeleni zlikovci zlohotno zavojujejo Zemljo! Ampak! Tu je hakeljc. Ljudje smo prefrigani in smo v tem primeru na Marsu, tako da Marsovci v bistvu napadajo Mars, se pravi sebe! Genialno! Okej, nakladam. Serija UFO bo pač kmalu tako obrabljena, kot so tankci in streljanke z naciji, zato si pingvinji sužnji ne uspejo več izmišljevati dobrih uvodov. Še več, dvojne doze zelene čorbe bomo deležni. Najprej dotičnega Ceneginega umotvora, v kratkem pa dospe še neodvisni projekt UFO: Extraterrestrials, ki ga takisto mečejo vkup Čehi in bo posnetek čisto prvega Ufa. Tistega bratov Gollop, torej Enemy Unknown, medtem ko gre Cenegina franšiza po svoje. Naj spomnimo: v nje prvem delu (Aftermath, J124, 78) Retikulani predelajo Zemljo v velik računalnik, bržda za poganjanje SETIja, hihi. Ali morda SnETIja? Človeštvo se je prisiljeno umakniti se na orbitalne postaje, koder se začne drugi del, Aftershock (J149, 77). Takrat veliki računalnik dobi moder ekran in začne spontano pobijati Retikulane, zato se lahko ljudje vrnejo dol na opustošeno pokrajino in skušajo zaživeti znova. Pričujoči tretji del se dogaja vzporedno z drugim na Marsu, kjer se znajde od vseh komunikacij odrezana osamljena človeška postojanka. Ker iz filmov vemo, da so pod površjem rdečega sveta ogromne kolonije zlih Marsovcev, bo premikajočih se tarč za naša plazemska orožja več kot dovolj. Na začetku imamo kajpada na voljo le nekaj samokresov, ki jih vihtijo na obe očesi škileči rekruti. Šele z raziskovanjem in urjenjem se oblikuje morilski vod, strah in trepet vsega, kar hodi po preveč okončinah. In to je zopet vsa poanta, saj se Afterlight od predhodnikov ne razlikuje prav dosti. Je kupek ne velikih, včasih čudnih sprememb, zaradi katerih si ne morem kaj, da zadeve ne bi spet oklical za 'vzhodno'.



● *TOK TOK* "Kdo prihaja v temni noči v mojo hiško? Al' je duh, al' videl bom le majhno miško?" "Zli Marsovci smo pred vrati, s curami med podplati!" "Ok, sem se že ustrašil …"



Po vseh letih, ko smo buljili v modrozeleni planet, tokrat končno naletimo na nekaj svežine, saj nas v strateškem pogledu pričaka rdeča marsovska puščoba. Ta je razdeljena na province, založene z naravnimi bogastvi. Ko provinco zasedemo, je treba na njej zgraditi rudnik za eno od petih surovin, nakar te dobijo noge in odpeketajo v osrednjo bazo. V njej (vseskozi je samo ena) je za proizvodnjo važna le skupna raven posamezne surovine, torej število rudnikov, kar je luštno kompakten sistem. A nekdo je dobil prvo imenitno idejo: preskrba s surovinami ni enaka številu rudnikov, temveč jo igra izrodi po čudnem preračunavanju, ki seveda ni nikjer pojasnjeno. Kakorkoli, temeljna posledica je nenehno širjenje, saj je gradnja novih krepelc in stavb v glavni bazi pogojena z ravnijo priliva surovin. Zaradi tega je strateški del soliden izziv, saj se ob prepočasnem širjenju hitro zgodi, da si na vse bolje oborožene aliene nepripravljen. Je pa res, da mi je bil koncept s tračnicami iz Aftershocka bolj všeč, ker je imel pristop miselne uganke. Tu imata gradnjo rudnikov in ostale šare čez dve vozilci: kam kaj postaviti, ni ravno dilema, in upravljanje z njima je precej zamudno.

Potem je tu diplomacija, ki je za božjo voljo ne uporabljajte, vsaj ne brez dvojne doze ritnega gela. Menjave surovin so denimo brezprizivno dokončne, kar pomeni, da jih lahko prekinete le tako, da donedavnega zaveznika napadete in ga zbrišete z obličja Marsa. Nora logika. Nikarte ponujati svojih surovin, razen če ste res židane volje. Potem ne boste več. Še en nasvet v izogib glavobolom: ko imate priložnost komunicirati z Zemljo, storite to takoj. Bolje se boste počutili.

Na srečo je diplomacija majhen kos igre in ne odžre veliko veselja omenjenemu strateškemu ter še vedno zabavnemu taktičnemu delu. Ko v laboratorijih secirate nesrečne nezemljane in iz fabrik prihajajo ročni topovi, je to kajpak vse z namenom, da lahko vaši soldatje na taktičnih nalogah delajo vsesplošen genocid. Misije se na planetu zopet pojavljajo same od sebe, kar je rahlo razočaranje; želel bi si vrnitve sestreljevanja letečih ponvic. Sistem na tleh je enak kot prej, torej simultane poteze z dejavnim premorom – dogajanje teče, dokler naša infrardeča tipala ne zaznajo tolovajev in sprožijo premora, da se lahko odločimo, ali se jih pihne skozi levi ali desni uč. Klasični prijemi še vedno zažigajo, najde pa se tudi kak nov. Kakšna komedija je, ko te napade horda alienov s psioničnimi orožji in naleti na tvoje robote, ki so nanje imuni! Ali ko tvoj najeti Retikulanec skozi steno spušča sovragom mind control in z levo roko pokolje



● Dizajn beštij je povprečen. Tu je obvezna rasa rogatežev z velikimi krepalicami, pa velikookci in zeleni marsovci.



● Pusti Mars skozi terraforming počasi spremenimo v zemljolikega ter v novonastalih jezerih utapljamo domorodce.



● Tale top bi napravil zdriz iz sovraga ako-tudi bi ga samo kresnil z njim. To ni mogoče, pa tudi sicer je boj na blizu šibka točka.

celo divizijo, ne da bi sam sprožil en sam strel. Luštno, toda bilo bi še luštneje, če ne bi bilo nekaterih imenitnih svežih idej. Pridobivanje dodatnih veščin, ki je bilo v Aftershocku odlično, so spremenili in ga po nepotrebnem zakomplicirali. Sedaj je recimo že za počepanje potreben poseben trening, kar je kvečjemu moteče. Hkrati imam občutek, da so karte glede na predhodnika manjše in da nudijo manj taktičnih trikov. Vsekakor bi koristilo, če bi vključili kako povsem novo orožje, ker je bera čisto klasična.

Največja imenitna sveža ideja je nemara videz. Serija, ki od prvenca naprej stavi na temačno negotovost in visok retro stil iz Apokalipse, zdaj meji na risanko. Soldatje nosijo orožja velikosti mečev iz animejev in oklepe mavričnih barv. Morda je to stvar okusa, ampak tak stilski preobrat ne vzbuja napetega vzdušja. Tudi štoriji, ki je zmerno zanimiva, bi koristil kak hakeljc več. Na srečo se je barvitost prenesla na karte, ki so razgibane in se spreminjajo, ko terraformiramo Mars in ga mutiramo v zeleno gredico, kar je lep prijem. Obenem poživi naloge, ki jih je zopet nekam preveč in se ponavljajo, čeprav je to manj očitno kot prej. Škoda, da je pokrajino težko občudovati, ker kamera nenehno bezlja naokoli. Hroščev je glede na predhodnike malo, multiplayerja pa znova niso udejanjili.

Afterlight je kljub neoriginalnosti in postanosti zabaven in zasvojljiv špil, ki ga tistih nekaj dni, kolikor traja, ne moreš odložiti. Morda so ga poslali zli Marsovci, da bodo ob invaziji imeli naproti samo ljudi, ki se bodo spotikali ob vampe, pridelane ob igranju?



● Tudi ko je baza napadena, se ne borimo v notranjosti, zato postavitev bajtic nima vpliva. Škoda.



● Zanimivost je spreminjanje kart s postavljanjem rudnikov in ostale šare, saj se gradnja na strateški karti odraža v dodanih objektih na taktični. Všečno.

Aggressor postane naturaliziran Marsovec in na planetu zaredi lončnice ter karfijole.

75 strateška in taktična plat še vedno kurita ✔ novo okolje ✔ dolžina ✔ odsotnost resnih novosti ✖ debilna diplomacija ✖ včasih čudne spremembe ✖

Altar / Cenega — natlačenka 163

Tortuga: Two Treasures

Two Treasures je Ascaronov tretji projekt v gusarskem nizu Tortuga, a je igrarska skupnost prvi udejanjitvi prezrla na vsej črti. Morda zato serija tu neha slediti pisano strateški zasnovi tipa Pirates in zaplove v docela akcijske vode, kjer gusarskemu mladeniču Thomasu Blythu pomagamo pri gonji za pokvarjenim kapitanom Črnobradcem. Ostali pripadajoči protokol obsega prebuditev zlobnega prekletstva, zombije in jedri mladenki, ki Tomove živčne končiče spletata v lične kitke. Zgodbo podaja roj vmesnih sekvenc, ki stremijo k filmskosti, a so za kaj takega čisto preveč ostržkaste.

Dogajanje teče na dveh izmenjujočih se ravneh: mečevalni in pomorski. Pričnemo na vodi, ko pod komando dobimo gusarsko barkačo in moramo potopiti sovražno ladjevje. Upravljanje topnjače ni blazna umetnost, a nekaj vaje in občutka ipak zahteva. Za hitrost in okretnost vlečemo jadra gor in dol, med kanonadami pa odštevamo dragocene sekunde nemoči, ko je treba topove znova napolniti. Hitrost slednjega je odvisna od številčnosti posadke, ki nam jo krogle pridno pometajo v vodo. Tu so še zahrbtne plitvine, medtem ko pretiranih drugih podrobnosti v slogu tokov in sprememb vremena ni. V osnovi je ladjarjenje kar zanimivo in lepo je, da sčasoma dobivamo opazno krepkejše lepotice, čeprav smo omejeni na eno samo. Fin je tudi knof za pohitritev časa, da nam med počasnim vlečenjem proti vetru ne zraste brada.

Druga plat igre je besno vihtenje bridkega jekla. Ko recimo z uspešnim obstreljevanjem ladjo onesposobimo, je naslednja stopnja premočrtne kampanje uren skok na njeno palubo in sejanje smrti med mornarji. Podobno tretjeosebno klanje je na sporedu ob priplutju v pristaniška mesta, kjer moramo z ulic postrgati obilo golazni. Trupla izvržejo cekin, s katerim gremo ob koncu stopnje po nakupih. Roba se deli na kopensko ter ladijsko in ker ne vemo, kaj čaka v naslednji prigodi, velja imeti na zalogi vsega po nekaj. Na trdnih tleh si pomagamo predvsem z lokanjem zdravilnih napojev, medtem ko so samokresi in bombe za enkratno uporabo prejkone afnanje. Je pa izdatek za hudobnejša orožja bolj upravičen v mornarski vročici, ko lahko poleg eksplozivnih sodov in hujših kanonov z verige spustimo velelignja.





● Ker v mečevalnih stopnjah ni mogoče vmesno shranjevanje, se je treba dobro založiti z zdravilnimi zvarki. Okrog jih namreč leži komaj kaj.

A žalostno je, da se Tortuginega gusarstva zaradi plehkosti in ponavljanja prenajemo prej kot plesnivega prepečenca. Skoraj nobene stopnje ni, kjer se ne bi obnesle poceni bližnjice ali zblojen knofodrk. V pomorskih bitkah se Tomaž sovrage hitro nauči zvabiti h kakim priročnim čerem, okrog katerih nato izzivalno miga z ritjo, da si razpenjeni bedaki sami naluknjajo trup. Kvazi tiholazne misije, kjer tiči v drobni lupinici in se šunja mimo straž, so čisti primeri poskusov in napak, enako neprivlačni so vedno enaki spopadi s premočnimi krdeli zlobnežev. Tu zna tip zgolj teči in udrihati, za skakanje ali kake druge motorične spretnosti še ni slišal. Na srečo sčasoma zaobvlada prgišče posebnih, opazno močnejših udarcev, ki monotonijo vsaj malo popestrijo.

Pri tem lahko uboga plošček, vendar sta tipkovnica in miš povsem zadovoljivi. Kamera med mornarjenjem delo opravlja v redu in s približevanjem ter vrtenjem pogleda omogoča izdatno divljenje nad prelestno podobo. A kjer je karibsko otočje s krvavo vijoličnim nebom in lesketajočo se gladino idealen motiv za mega sestavljanko, so sekljaški deli višek nepooblane grdote in obupno slabega dizajna. Kljub trem dimenzijam je prostosti malo, kajti pot z valovi sovragov je zakoličena. Tako se redno zaletavamo v nevidne prepreke in zidove, počutivši se kot miš v labirintu s prozornimi stenami. Za nameček se snemalu rado grdo spahne, najraje takrat, ko je gužva mlatenja vsevprek najhujša.



● Obroči s spreminjanjem barv povedo, katera barka je na muhi in koliko škode bo šla prijavit na zavarovalnico. Uporabno, saj nas ponavadi naskakuje cela flota.

Zamisel z dvodelnostjo je sicer zanimiva in igra do neke mere pritegne, saj se v nepretresljivi, a živahni štoriji nenehno kaj dogaja. Poleg tega so nekatera orožja in specialke dokaj kul, sploh pa navduši omotična zaprepadenost zrkel med jadranjem. Vendar so ga avtorji poleg ubiranja bližnjic in zbirke motečih amaterizmov najbolj pokronali pri bledih, neraznolikih nalogah. Skoraj vse glede praznega udrihanja po knofih in dolgoveznega ustvarjanja ladijskih razbitin izkusimo v prvi uri, nakar nadaljnjih enajst prinaša jalove upe, da špil vendarle skriva kaj več. Ker ne, jih investirajte kam drugam.



● Vsi šefi so taki ali drugačni poveljniki z dolgo črto zdravja, ki jo brez kombinacijskih specialk težko izcuzamo.

Navi reže valove in goltance. Prvo raje.

61

kapitanjenje ni napačno ✔ prelep razgled s palube ✔ specialke ✔ ponavljanje in nenavdihnjenost ✖ slabo načrtovana prizorišča ✖ nobenih skrivnosti ✖

Ascaron / CDV


Igabiba - Mozilla Firefox
Datoteka Urejanje Pogled Pojdi Zaznamki Orodja Pomoč
http://igabiba.joker.si/
RAČUNALNIŠKE IGRE
IGRE ZA KONZOLE
NAMIZNE IGRE
FILMI
IGRALNI PRIPOMOČKI
ZAPISLJIVI MEDIJI
IGRAČE IN DOBROTE
Pozdravljeni!
Prijavljeni uporabniki e-trgovine so deležni številnih ugodnosti. Prijavite se!
E-KUPON
Za popust pri nakupu vtipkajte tale e-kupon:
KREPELO
vrednost 2 €, velja do 4.4.2007
NOVICE
01.03.2007
Goreči pohod odšel
In sicer k Bojanu iz Šempasa, ki bo, vsaj upamo, potolkel Ilidana. V marcu smo z...
več >
NAGRADNA IGRA
marec 2007
V marcu lahko z nekaj sreče vsakdo zadane igro Supreme Commander, če vam le ni težko nekoliko pomučiti možganov.
Sodeluj!
playstatation 3
SMS KLUB
prednaročilo
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
Območje Černobila pretrese eksplozija in več mesecev za dogodkom je območje še vedno v karanteni. A znotraj njega se skriva bogastvo, ki vleče posameznike onkraj prepovedanih meja. Sami boste postali eden izmed njih. A kjer je bogastvo, preti tudi nevarnost.
Dodaj v košarico
Dodaj v seznam želja
PREDNAROČILO
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Prednaročilo
Supreme Commander
41,50 €
9.945,06 SIT
World of Warcraft Burning Crusade Collector's Edition
100,00 €
23.964,00 SIT
The Sims Life Stories
32,50
7.788,30 SIT
The Sims 2: Seasons
27,00 €
6.470,28 SIT
The Chronicles of Narnia
18,00 €
4.313,52 SIT
PC
The Sims 2: Pets: 26,29 € / 6.300 SIT
The Chronicles of Narnia: 18,00 € / 4.313,52 SIT
Gothic 3: 29,00 € / 6.949,56 SIT
Neverwinter Nights 2: 32,00 € / 7.668,48 SIT
The Rise of The Witch King: 27,00 € / 6.470,28 SIT
Flight Simulator X: 63,00 € / 15.097 SIT
Guild Wars: Nightfall: 30,05 € / 7.201,18 SIT
Igralna palica Saitek X52 PRO: 185,00 € / 44.333,40 SIT
Half Life Anthology: 18,78 € / 4.500,00 SIT
Najbolje prodajani
Najnovejše v trgovini
Napovedi izzidov
01. World of Warcraft Game Card
PC igre > igranje domišljijskih vlog
02. WoW Burning Crusade (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog
03. World of Warcraft (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog
04. The Sims 2 Seasons (pc)
PC igre > strategije
05. Counter Strike Source (pc)
PC igre > strelske
06. Guild Wars Factions (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog
07. The Sims 2 Pets (pc)
PC igre > strategije
08. Counter Strike 1 Anthology (pc)
PC igre > strelske
09. Guild Wars Nightfall (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog
10. Guild Wars (pc)
PC igre > igranje domišljijskih vlog
playstation 2
Cars
26,29 € / 6.300,14 SIT
Okami
54,00 € / 12.940,56 SIT
The Sims 2
27,00 € / 6.470,28 SIT
Hitman: Blood Money
27,00 € / 6.470,28 SIT
Ice Age 2: The Meltdown
26,29 € / 6.300,14 SIT
Fifa 07
54,00 € / 12.940,56 SIT
XBOX 360
Need for Speed Carbon
66,77 € / 16.000,76 SIT
FEAR
50,08 € / 12.001,17 SIT
Lara Croft Tomb Raider: Legend
45,00 € / 10.783,80 SIT
o podjetju | o avtorjih
Uporabniki in kupci
Osebne nastavitve
Spremljanje nakupov
Splošne informacije
Postopek nakupa
Varnost nakupa
Reklamacije in vračilo blaga
Kontakt
Splošni pogoji poslovanja
Splošni pogoji
Cene in plačilni pogoji
Pogoji dostave in davki
Varnost podatkov
Avtorska zaščita

War Front: Turning Point



Papir – škarje – platno v živo: plamenski bunkerji so smrt za pehoto, oklepnikom pak ne pridejo najbolj do živega. In tako naprej, v večnem krogu.



Bombniška letala so močno orožje in lahko spustijo padobrance ali različne eksplozive, tudi jedrskega. A dobra protizračna obramba jih totalno demolira.

Pride večer, ko si med urejanjem vudu lutk kravatarjev in trebljenjem kopit udomačene lame (v njih so se prehudo nabrala čreva ugonobljenih sovražnikov) nekaj zaželim. Namreč to, da bi imeli izdelovalci iger vročo linijo, kjer bi se menili, kdaj bo kaka igra iste baže prišla na trg. Lani poleti bi recimo debata lahko tekla takole.

"Halo, Ištvan! EA tukej! Kej si mjislu kej hmal tistu igricu na trg dat, a veš tistu kopiju od Komjand end konjkerja? Pavej al umrej!"

"Jó reggelt kívánok! Sajnálom hidak ne še k smo neki zabluzili paprikaš lajdra! Viszontlátásra!"

"Ja lj če buste še mal mutil buste direkt u Tiberium Wars uletel, kar pa ne bu u rjedu za vs, ker vjemo, da nas sam kopjirate! Zdej se pa znajdte! Adiju!"

In stasiti, napol legendarni Madžari iz grupe Digital Reality (Reunion, Imperium Galactica) razmislijo, pogoltnejo žakelj feferonov ter v enem mesecu izgotovijo War Front: Turning Point. Tako se rešijo finančne krize ob tem, ko bo folk na policah spomladi 2007 videl njihov špil in Tiberium Wars (kaj bo izbral, hm?), občinstvu pa v sušnem času dostavijo nov fiks akcijadne realnočasovne strategije. Vidite, kako bi razvijalski hotline rešil marsikako krizo!

Ampak take linije ni, zato se bo War Front zaletel naravnost v Tiberijske vojne. Kar je škoda, saj gre kljub kopirastičnosti za čisto posrečeno kopijo Command & Conquerja oziroma Red Alerta, ki se zgleduje še po Generalih ter Act of War. Za ozadje, glej no glej, postavi alternativno verzijo zgodovine, kjer se za usodo sveta stepejo zavezniki, Nemci in Sovjeti. Pri vseh so historična dejstva pomešana s futuristično domišljijo, kar pomeni, da se po istih poljanah rolajo z brzostrelkami ali raketnimi nahrbtniki opremljeni soldati, tanki in roboti, cepelini ter jedrske bombe, lovska letala & zamrzovalni goseničarji. Sem gor je nabita štorija, ki na eni strani spremlja pohod jeklenočeljustnega mačističnega Američana in njega kolegov od Londona do Kremlja, na drugi pa podoben izlet njegovega blondolasega ustreznika pri Krautih. Predstavitvenega častihlepja avtorjem ni odrekati, saj so posneli obilo profesionalnega govora ter sestavili za več kot uro animiranih sekvenc, v katerih ne manjka akcije, eksplozij und preobratov. A po drugi strani tako liki kot scenarij ne sodijo v filmsko kategorijo B, temveč C, saj igra svojih za lase privlečenosti ne obravnava hudomušno kot kak Act of War, temveč jih jemlje ravno prav resno, da izpade butasta. Ko bo boleče stereotipni Čezlužko lovil joškavo sovjetsko vohunko s supermočmi, pri čemer si bo pisec izmišljal najbolj nemogoče razloge za preživetje obeh, in ko bo hepi end pospremil holivudski poljub, se bodo nekateri sicer prizanesljivo nasmihali oziroma se celo prostodušno zabavali (pogoj za to je šest pirov v riti). Tisti z nekaj okusa pa bodo le mlatili po tipki escape, saj so Kače na letalu proti temu oskarjevski material.

Roparski pohod nad legendarno C&Cjevo mitologijo War Frontu torej ne uspe, se pa zato bolj izkaže na bojišču. Resda ne prinaša nobenih pomembnih novosti, tako da tisti, ki iščete prelomno svežino, odpeketajte Supreme Commanderju naproti. Takisto tu ni mesta ljudem, ki ne čislajo najbolj temeljnega recepta za akcijsko strategijo, ki veli, da ne sme miniti niti sekunda, ne da bi nekje nečesa razneslo, in da so trije ducati enot na kupu zgolj seme za pošteno



Sovjetski ledenjaški oklepniki skupaj z raketnonahrbtniško pehoto in roboteji dobro ilustrirajo LOL-spoj zgodovinskega z znanstvenofantastičnim.



Vsako vozilo je moč zasledovati iz akcijskega pogleda, ki razkrije delno izometrično 3D perspektivo bojevanja. Kul za slike, drugače dosti neuporabno.



Dosti misij ima konkretno označene cilje (tisti križec na desni), kamor je treba nekoga pripeljati. V par njih nadzoruješ tudi le nekaj možičkov, brez baze.



Okolica Kremlja je dobro zaščitena in misija je na hard kar epska. Ne more pa se primerjati z zaključno iz Red Alerta – še pomnite, kameradi?

armado, ki bo itak urno kruto smert storila. Zapleten gospodarski sistem, več vrst surovin, razvejano tehnološko drevo, formacije, prednost višjega terena, skrivanje pehote po hišah – vse to so za War Front neznanske neznanke. Baza zraste s svetlobno hitrostjo, denar priteka kot pobezljan, enote nastajajo po tekočem traku, ki ga goni naredbullan hrček (fabrikam je moč naročiti neskončno produkcijo), in preden rečeš keks, se naokrog rola toliko vojnega hardvera, da ta prekrije ves zaslon, 1680 x 1050. O ja, izkušnje obstajajo in do najvišjega levela nabildana enota višjega ranga more sovražniku povzročiti obilo preglavic. Tudi heroji so prisotni, po trije za vsako stran, in znajo z aktivnimi in pasivnimi sposobnostmi, ki jih nadgrajujejo na najbolj enostaven frpjski način, spremeniti ravnotežje. A izrazit, dobro načrtovan sistem papir – kamen – škarje pomeni, da nič v špilu ni vsemogočno in da se ne smeš navezati na nobeno ubojito sredstvo. V teoriji zmaga tisti, ki najhitreje sproducira uravnoteženo zbirko enot za situacijo, ki jo predvideva, in mu jo uspe obdržati živo dovolj časa, da pridobi vsaj nekaj izkušenj. A vse se odvija



prehitro, da bi lahko kdorkoli razen mutiranih Korejcev držal vse v glavi. Hkrati doživljaš srečanja vojsk, udare po bazah in boje za naravne vire (rudniki, zasedljive naftne ploščadi in stavbe bank ...), stavbe nastajajo kjerkoli, kar pomeni, da lahko v najbolj neprimernem trenutku fašeš v srce kolono neprijateljskih tankov, ki jih zaradi bližine tovarne kar noče biti konec, vršijo se bombardiranja, juriši padalcev, vpadi podzemskih transporterjev in sabotaže elektrarn, padajo udari super orožij, vmešavajo se nenadzorljivi zavezniki ... Celo v prvoosebni pogled iz bunkerjev se je moč preseliti in nažigati po uletavajočnežih, kar z mrščavico spomni na Renegade. Vsekakor ena večjih norišnic med realnočasovkami zadnje čase, za katere preseg se bo moral C&C3 kar potruditi. Mikromenedžmenta je posledično veliko, a bilo bi ga še dosti več, če ne bi igra poznala brzinskega ukaza 'ščiti ozemlje', ki izbranim enotam zapove, naj – presenetljivo inteligentno! – branijo vse v velikem očrtanem krogu. Če dotičnega postaviš nad neprijateljsko oporišče, bodo tvoji modro jemali na muho najprej nevarnejše kanalje in bistvene stavbe ter šele nato manj važne. Enako velja za katerokoli ozemlje. To povelje ti prihrani dosti skrbi, vendar oddiha ni, saj je treba vedno poskrbeti še za nekaj drugega, enote pa so ravno prav butaste, da jih ne moreš prepustiti samim sebi. V obeh puščavniških kampanjah, eni za zaveznike in eni



Podobno kot akcijski pogled je tudi nažiganje iz bunkerjev dodano zaradi lepšega, čeprav občasno sede.

za Nemce, klikotavska norišnica kljub mnogim skriptanim presenečenjem in obstranskim ciljem niti ne pride toliko do izraza, saj računalo, če misijo dobro zastaviš od začetka, celo na hard ne predstavlja velikega izziva. Zato pa te streznita skirmish in multiplayer po lokalni mreži ali spletu za do deset sodelujočih, v treh modusih. V ločenih bitkah se računalo izkaže za dobrega nasprotnika, na liniji pa ... Saj veste, kako je s tem. Ne glede na to, kako misliš, da obvladaš, se najde nek redneck, poševnookec ali Romun, ki ti z zgodnjim rushem in polbožjimi refleksi na srebrnem pladnju izroči prašnike. Ampak hec je v tem, da je War Front tako poskočen, hiter in prijazen, da se ob tem sploh ne sekiraš. Nekaj partij izgubiš, par jih zmagaš in se imaš vmes čisto šponsko. Zlasti ob kvalitetnih, domišljenih zemljevidih, impresivni glasbeni podlagi ter spektakularni podobi, ki zajema menjavanje dneva in noči, čudovite svetlobne efekte, spreminjanje vremena, preoblikovanje terena in rušenje zgradb. Vse je malce igračkasto in risankasto, toda ko spremljaš dretje katjuš in ples reflektorjev ponoči v nemški bazi, se ti milo stori. Strojna zahtevnost ob tem niti ni velika, kakor tudi skorajda ni hroščev. Huh, vzhodnjaška igra brez lubadarske zalege? Kam gre ta svet ...

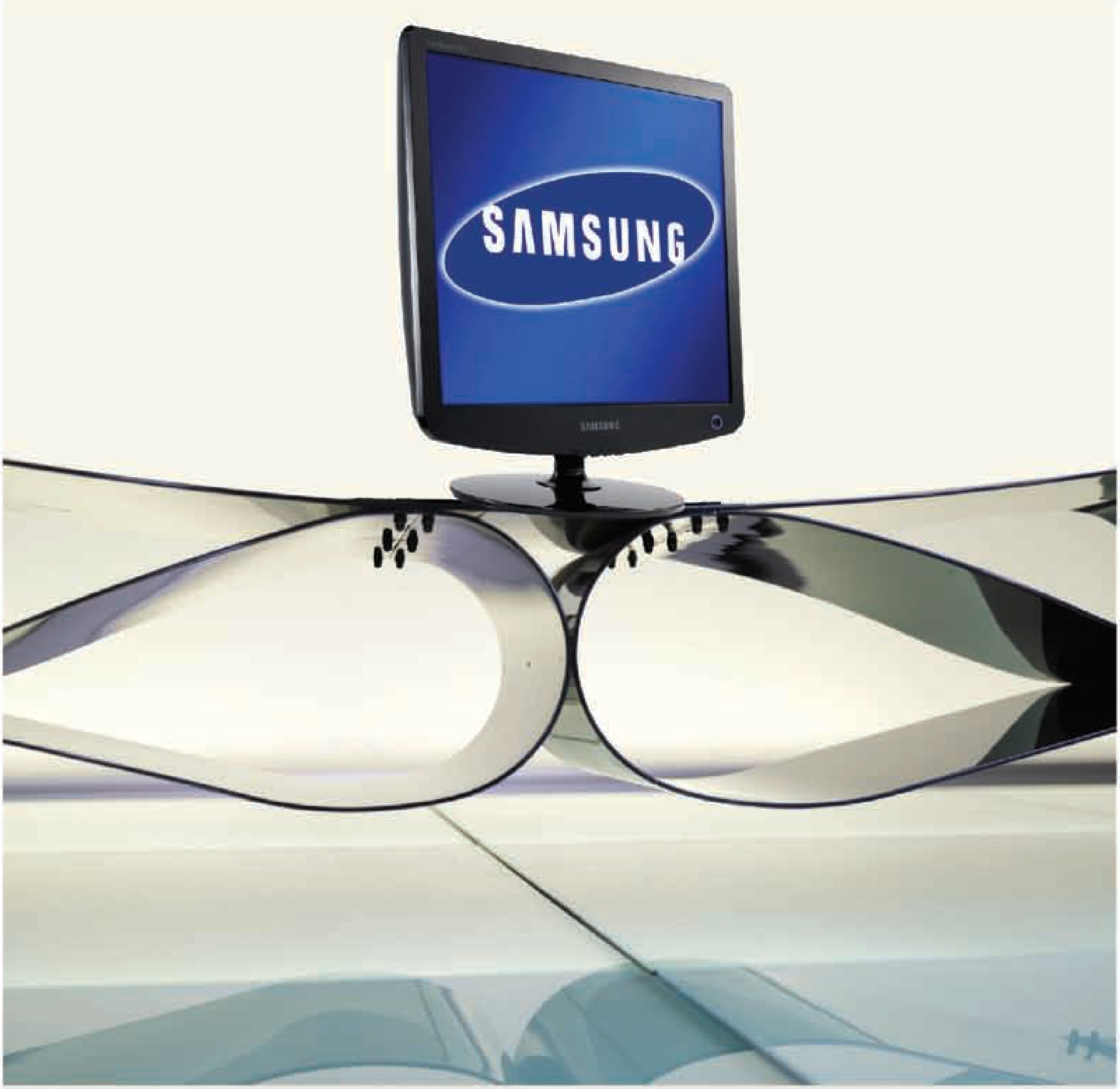
Škoda zategadelj, da War Frontov koleselj vojne ne teče docela naoljeno. Igra se kul, a jerbas kopiranja, kloniranja ter kraje je le prevelik, zaradi česar deluje tipsko in tipično. Ni to izvirnica tipa Rise of Legends, ne ne. Nadalje na oltarju zabavnosti in hitrosti žrtvuje globino, saj strateškega možgana ne izzove pretirano. Sistem je dobro zamišljen in eleganten, a mu kmalu zmanjka lajtunge. Frakcije so si igralno na moč podobne, saj v grobem uporabljajo enake enote (med katerimi manjkajo vodne) in slične taktike, grafika sem ter tja deluje načičkano in otežuje izbiro enot, dočim v enoigralstvu ob dvakrat po enajstih nalogah v ameriški ter nemški kampanji zeva velika luknja: odsotnost sovjetske. Namesto da so Golaževci spacali toliko animacij, bi raje udejanjili masaker s slaboritnimi Rusi, ki se s svojimi ledenobruhnimi tanki in daljnosežnimi kanoni niti pod razno ne hecajo. Tako se je treba za njim ukazovanje zateči k posameznim bojem ali multiplayerju.

Dobro: špil je simpl ter neobvezen, prvakov žanra ne bo snel s prestola, kopira na vse mile viže in vmes pade v kako luknjo od granate. Toda obstajajo slabe in dobre neobveznice, in War Front s svojo pošteno dozo akcijske realnočasovne zabave gotovo spada med slednje. Zanj se ni treba nehumano koncentrirati, ni ga treba študirati do nezavesti in igraš ga lahko napol zaspan, kar včasih čisto sede. Drek je le, da ga bodo Tiberijske vojne zaradi neprimernega časa izida zgazile kot mamutski tank nezaščitenega soldata. Naj si pač Madžari zrihtajo tisto vročo linijo iz uvoda. Saj zdaj smo vsi v Evropski uniji, hujej!

***Sneti** pove: "Mrzlo pivo, prosim!" se po madžarsko reče "Egy hideg sört kérek!". Kaj pa "Jej granato, zeljar frdamani!"? Tega pa ne ve.*

76 hitra, zabavna in razgibana ✔ dober akcijsko-strateški sistem ✔ solidna večigralnost z dobrimi zemljevidi ✔ lepa zunanjost ✔ štorija bo nekaterim dvignila ustnice ... ✔ ... večini pa vsebino želodca ✖ plitka ✖ podobne si strani ✖ ni sovjetske kampanje ✖

Digital Reality / Atari — natlačenka 163





Zamislite si, razodetje!

Nov Samsung monitor SyncMaster 932B vas ne bo prepričal samo s svojim zunanjim videzom, temveč tudi s svojo notranjo vrednostjo. S samo 5 ms odzivnim časom lahko predvaja najhitrejše posnetke, za ostrejšo in detajlnejšo sliko pa skrbita odlična svetilnost in kontrast. Definitivno pravo razodetje!

AVTERA

SAMSUNG



Star Trek Legacy

The monitor and television set, the final frontiers. These are the voyages of the Starship Joker. Its continuing mission – to explore strange new virtual worlds, to seek out best games and new editions. To boldly give fair marks where all others fail to." –Captain Sneti <bzzztk ... pfzzztrhtk ... universal translator on ...>

Piše se zvezdni datum -316015.57. Dobrodošli v mojo ZF-čumnato na ladji Nestvor, kjer se trudim s poskusom simuliranja vesoljskih bojev, ST Legacy. Bridko solzico nostalgije mi kliče na lica uvela, saj v njih sodeluje Federacija s svojimi prijatelji in sovragi, od Romulanov prek Klingonov do Borgov. Ah, ko se spomnim, kako sem širom črnih prostranstev jebal te nabuhločelnike, brazdoglavce in matematičnike! To so bili dnevi, 0š7ja. Zdaj je vse relativno mirno, zato potrebujemo igrice, da vnovič zapluje bojni adrenalin, hu-a. Škoda, da je scenarij običajno nabluzen. Nastopim v vlogah fantazijskih poveljnikov plovila Enterprise, kot so Kirk, Picard in Archer, za nameček pa še Janewayce ter Siska, ki se ukvarjajo z galaktičnimi zarotami & planeti na robu uničenja. Na kratko rečeno, rase so skregane, dokler ne uleti zunanja grožnja, ki jih poenoti. To sem v nanizankah Star Trek – ja, sem zbiratelj, na purple-rayu imam vse sezone – videl šestdesetkrat. Je pa kul, da štorija na niti ne patetičen način poveže različna obdobja trekovskega unverzuma, tekst pa doživeto berejo originalni govorci – Shatner, Stewart in Bakula, Brooks ter Mulgrewca. Retro občutek ftw, ali kako so že rekli takrat, ko so mislili, da je internet najboljša stvar po narezanem kruhu.



● Luštno, kaj? Ja, podobi tega naslova ne gre očitati kaj dosti.



● Ker se fazerji nekaj časa po proženju (za začetnike: držite gumb, ne klikajte kot nori!) polnijo, besno nažiganje odpade.

No, kot kapitanu me najbolj zanima zvezdnoladijska akcija, ki v srži ni slaba. Legacy je zanimiv hibrid vesoljske streljačine in realnočasovne strategije (poglejte me, govorim kot kak 'opisovalec' iz starodavnih medijev ...), kjer tretjeosebno zapovedujem skupini do štirih ladij. Prevzeti morem poveljstvo katerekoli ali samo določiti cilj in opazovati, kako za krmilo sede umetna pamet – bodisi v 3D, bodisi na karti, kjer spremljam premike vsega, kar se pojavi na senzorjih. Jasno je, da so križarke dokaj okorne, a ravno v tem je poanta. Nujno jih je namreč usmerjati tako, da so glede na sovražnika v čim ugodnejšem položaju, kar ni vedno z nosom proti njemu. Vsaka ladja – in teh je v nekaj razredih skozi vsa časovna obdobja osemdeset – ima samosvoje razporejene fazerje in torpedna ustja, kar pomeni, da bo v določenih položajih nažigala po sovragu, v drugih pa ne oziroma bo izkoristila le del orožarne. Na uspeh vplivajo še ščiti, oddaljenost od cilja in jemanje na muho posameznih sistemov, od motorjev do tipal. Petnajsterica nalog v kar dolgi, linearni kampanji je razgibana, polna presenečenj in raznolikih pristopov, od masakrov prek premišljenih umikov do spremljanj, reševanj ... Puščavništvu delata družbo skirmish in osnoven multiplayer, pri katerem je treba imeti veliko srečo, da se sploh pridružiš kaki igri. Ladje obilujejo s podrobnostmi, zvestimi okolici iz nanizanke, od podobe fazerskega ognja do oblike fotonskih torpedov ter dizajna sovragov. Ne škodijo niti barvito vesolje, fotorealistični planeti in veličastne eksplozije.



● Če zagusti, je moč z warpom pobegniti in popraviti škodo. Vendar mnoge misije take finte ostro kaznujejo.

A želim si, da bi imel trekovski časovni stroj. Tako bi se vrnil par mesecev v preteklost in s fazerjem spržil jajca kravatarju, ki se je odločil, da je treba Legacy sploviti v božičnem obdobju. Špil je namreč boleče poln nedodelanosti, ki bi jih odpravil daljši razvojni cikel. V dirki za izid so kruto smert storile nadaljevalne točke med nalogami, ki so vse prej kot kratke; nadgrajevanje ladij, katerih kupovanje s poveljniškimi točkami je itak skregano z logiko Zvezdne flote; dodatni ukazi spremljevalcem; sposobna umetna pamet, ker izziv izvira iz količine, ne premetenosti nasprotnikov, kot bi pri simulaciji vesoljskih križark bilo na mestu; in nadzor nad hrošči, ki jih je pet na vsakem koraku, od preskakovanja kamere do kapitana v napačni ladji ob menjavi časovnega obdobja. Vsled teh neumnosti Legacy utrpi take poškodbe skrotuma, kot bi se nanjo spravil pijan Klingon s skrhanim meklethom, dočim lahko kupec le bulji in se cepetajoč priduša: #$># ... $%**& ... *$$###!! ... %$$$# ...

Dobro, da je bil universal translator zdaj na off!

Dor-sho-gha, kapitan Sneti! Morebiti kul igra zaradi ylntagh kravatarjev postala košček veQa! Ql'yaH jay!

64 **zanimiv hibrid vsemirske streljanke in strategije ✔ izvirni govorci in luštna podoba ✔ dolge, raznolike naloge ... ✔ ... brez nadzornih točk ✖ manko taktičnih opcij ✖ slaba umetna pamet ✖ nelogičen trgovski element brez nadgrajevanja ✖ nedokončana ✖**

Mad Doc / Ubisoft



● Če bi le imeli na voljo več ukazov in bi premikanje po karti ne bilo tako živčno!

Supreme Commander

V gimnazijskih časih je vaš cenjeni pisec rad zahajal v knjigarno Kazina, ki je svojčas čepela na križišču Slovenske in Šubičeve v Ljubljani. Tam je večinoma listal angleško verzijo PC Gamerja (KAJ?! Bastard! Ponižica! – LordFebo. V kot! – Sneti. Kdo bo pivo? – Yohan). Nekega dne se mu je tako ob odprtju novega izvoda v naročje stresla ena tistih reklam za platnicami, ki jih imamo vsi radi in ki ti efektivno onemogočijo branje leže. Po njej se je na hecnem zelenem terenu preganjalo krdelo tankcev in bruhalo rumene pike. Očitno neka nova strategija. Ker je bilo vse videti oglato kot duplo kocke, sem reč hitro odmislil in šel brat peti predogled za Quake 2 na osmih straneh. Seveda se takrat nisem zavedal, da sem napravil neumnost, kajti odmišljena igra se je imenovala Total Annihilation (J51, 92) in je v svetu realnočasovnih strategij z železno pestjo napravila revolucijo. Enostavno veriženje ukazov s tipko shift; nastavitve obnašanja enot, ki so se lahko dejansko izmikale izstrelkom in dobivale izkušnje; pravi 3D teren, ki je lovil izstrelke – nenadoma poanta niso bili več samo luštni robotki in tankci, marveč tudi resna taktična globina. Oglatost gor ali dol, enote so v gibanju kazale več življenja kot kjerkoli in že same eksplozije so me prepričale, da sem šel igro iskat pol minute po tistem, ko sem uzrl demo. Fanatična skupnost oboževalcev obstaja še danes, skoraj deset let po izidu (pojdite na *www.tauniverse.com*). Nič čudnega, kajti Total Annihilation je definiral neko obdobje. Nato pa je moral Chris Taylor, stvarnik TA, dolgo čakati z nadaljevanjem. Ker Atari drži v krempljih ime, je nadaljevanje franšize odpadlo in možje ter žene pri Gas Powered Games (Dungeon Siege) so bili primorani v ustvarjanje čisto novega sveta. Pričakovanja so bila orjaška, saj je gospod Taylor napovedal nič manj kot naslednji preskok v pojmovanju realnočasovnih strategij. So se napovedi uresničile? Večidel ja, čeprav nisem gotov, da si tega vsi res želimo ...

Že na prvi pogled ni težko ugotoviti, da je Supreme Commaner Total Annihilation 2.0, saj so osnovni elementi zelo podobni (za tehnični šmorn se ozrite na uokvirjeno besedilo). Osrednji lik je zopet Poveljnik – Armored Combat Unit oziroma ACU: orožje, ki je sposobno samostojno okupirati celotne planete. Ne zato, ker bi sam imel posebno veliko krepalico, ampak ker jih lahko izdela. Veliko. Kjerkoli se znajde, kot parazit izrabi naravna bogastva in po zaslugi nanotehnologije površje spremeni v gigantski avtomatizirani vojni stroj. Ta se širi po površini kot kužna bolezen, dokler je kje kak sovražen kos jekla. Nakar se odpravi k naslednjemu planetu. Tako se vodi tisočletna Neskončna vojna, ki pa je zdaj pri kraju, saj so United Earth Federation, Cybran Nation in Aeon Illuminate ujete v zaključni boj tik pred Zemljo. Tam se



Ne zdi se zaman, da so stavbe postavljene v vzorcu, saj bližina med določenimi pomeni bonuse. Elektrarna ob tovarni recimo zmanjša njeno porabo. Vendar pa so take gruče ranljivejše za bombardiranje.





● **Kot v TA uničene reči puščajo za seboj ožgane razbitine, ki jih lahko reciklíramo. Zdaj je tu dodaten trik, saj lahko razbitino obnovimo v prvotno stavbo!**

človeška federacija UEF srdito brani pred ofenzivo Aeonov, križancev ljudi in nezemeljske rase Seraphimov. Medtem se Cybrani, ljudje-kiborgi, tiho pripravljajo, da zbudijo prikrite pripadnike med ljudsko populacijo in končajo vojno, kajpak sebi v prid. Štorija, ki je bila v TA stisnjena v nekaj vrstic, ima sedaj mesto, ki ji pritiče. Razložena je skozi animacije, ki jih ni mnogo in zaostajajo za recimo Blizzardovimi, a zadostijo namenu, predvsem zavoljo solidnega govora. Zgodbi največje probleme dela število misij v kampanji. Teh je na frakcijo le šest in čeprav so dolge (o tem kasneje), posamezna kampanja pripovedi ne pusti veliko prostora. Res škoda, saj so liki zanimivi in pripoved večplastna ter bi jo rade volje videl v daljši verziji.
Kot rečeno, so stopnje dolge, in sicer zato, ker so sestavljene iz postopoma razširjajoče se karte. Začnemo na zaplatici prsti in ko se rešimo lokalnega težaka, se ozemlje podvoji, ker na drugem koncu nenadoma pristane njegov nadrejeni, ki nas hoče natepsti nazaj. Oziroma nekaj takega. Potem se vaja še enkrat ali dvakrat ponovi, tako da lahko misija traja več ur. Naloge so dovolj raznolike, da ni dolgčas, predvsem pa je akcija tekoča in brez nepotrebnih premorov. Vse je čista destrukcija, saj je stik s sovragom stalen, in to po zobeh. Umetna pamet je zelo napadalna, vendar njena prepričljivost variira od stopnje do stopnje, ker je redko zares nevarna. Včasih dela neumnosti, obvladati pa jo je moč s čvrsto obrambo in jo večinoma pregaziti z vztrajnostjo ter nekaj preprostimi triki. Želel bi si malo več samosvojosti, kot jo recimo kaže tista v CoH. (V skirmishu sicer lahko izbiramo med več vrstami obnašanja umetne pameti – obrambno, uravnoteženo in podivjano, ven-



● **Ker so enote po namembnosti ozko usmerjene, je kombiniranje v napadu obvezno, sicer vas bodo urno pospravili. Enako velja za izvidovanje.**

POVELJNIKOV ARZENAL

Supreme Commander ima klasično zasnovo z gradnjo baze in enot, a je iz TA prenesel visoko prilagodljivi sistem gradnje. Stavbe in tankce izdeluješ s pršenjem nanobotov: poanta je v tem, da lahko postopek kadarkoli na mestu ustavimo, surovine pa se porabljajo sproti. Tako za gradnjo enote ni takojšnjih odhodkov, temveč lahko začnemo graditi, četudi imamo surovin premalo. Ko jih je dovolj, tovarni ali inženirju (gradbeni enoti) enostavno dodamo nove inženirje, ki pospešijo gradnjo, ali vse skupaj pavziramo, če je kriza. Sistem je strateškemu pristopu pisan na kožo, ker lahko v mislih vse zreduciramo na prilive iz rudnikov in elektrarn ter odlive v tovarnah, ki se jim da nastaviti neskončno zaporedje gradnje enot. Nato na vse skupaj pozabimo in samo pobiramo enote ter jih pošiljamo v bojni plavž.
Tam se vodi simuliran boj, kjer granate sledijo fizikalnim trajektorijam, zato nikoli ni gotovo, da bo strel zadel. Sledi največja inovacija v igri: odmakljivi pogled. Odmikanje z miškinim koleščkom je povsem tekoče in po kratkem času ga boste izvajali tako intuitivno, da mini karta ne bo več potrebna. Kako neznansko učinkovita je ta zmožnost, se zavemo šele, ko v kaki drugi igri poskušamo nekaj podobnega, pa ne gre in ne gre. Odmikati se da tudi mini zemljevid in obe polovici prelomljenega pogleda – od katerih lahko enega prestavimo na sosednji monitor! Ob postopnem odmiku se enote spremenijo v ikone, katerih oblika in znakci označujejo vrsto bojnega stroja. Z malo vaje se da vse zapomniti, toda reč bodo morali še optimizirati. Bliže se skače tedaj, ko je treba na določenem delu ozemlja postoriti kaj posebnega, recimo naročiti grajenje. Verižiti je moč ama vsak ukaz, od gradnje do patruljiranja, napadanja, asistiranja. Ob pritisku na shift se pokažejo vse verige ukazov in preprosto jih je spreminjati – primemo jih in prenesemo. Zraven dejanj nam igra lepo odčitava predviden čas do izpolnitve ukaza, kar je zelo priročno, posebej pri gradnji stavb.
Enote načeloma lahko bezljajo po bojišču same zase, a mnogo bolj bodo učinkovite, če potujejo v formacijah. Pri tem se na lastno pest razvrstijo glede na namembnost, obstajajo pa štiri vrste formacij, med katerimi hitro prestavljaš s pritiskom obeh miškinih gumbov. Nastavitve obnašanja so zaenkrat pomanjkljive, saj lahko samo prepovemo streljanje, medtem ko jo enote na patrulji rade podurhajo za sovražnimi na drugo stran karte ali vkopane stojijo, ko je treba zmigati rit. Lep del teh ukazov je na žalost precej hroščat, recimo koordiniran napad, ki naj bi organiziral sočasen juriš več formacij. No, vsaj asistiranje deluje. To je eden najpomembnejših ukazov in pomeni pomoč. Asistiranje na tovarno pomeni pomoč pri gradnji, na bojno enoto varovanje. Celo tovarne lahko asistirajo drugim tovarnam! Aja, ko smo že pri transportih; ti sedaj obvladajo prefinjen trik, imenovan ferry – nekam ruknemo pre-

dar se enako kot v kampanji premalo prilagaja našim prijemom.) Še bolj najeda očitno skriptanje: preskok na večjo karto se zgodi ob natanko določenem sprožilniku in ni časovno tempiran. Zato se lahko na tovrstne nenadne napade dobro pripravimo. Po drugi strani pa nas nepripravljenost hitro stane glave, ker so nekatera presenečenja naravnost brutalna. Skratka, kampanja je zgledna, ni pa biser in zdi se, da je, kot se zadnja leta dogaja, enoigralski del bolj usmerjen v navajanje človeka na neodpustljivo realnost omrežne vojne – z igro pride 40 kart za večigralstvo in skirmish!
To je še kako potrebno, saj je Supreme Commander ogromen. Gromozanski. Ogromnozanski. Če ste navajeni na dvajset do trideset različnih enot in stavb na frakcijo ... no, tu jih je več kot osemdeset. V pogubo potujejo v širokih formacijah, ki prekrivajo bojišče kot železne preproge. Na podobno kolektiven način storijo konec: pod nepredirno zaveso ognja artilerije ali kasetnih bomb, v jedrskih udarnih valovih, staljene v mega laserskem curku. Če so vam vaše enote pri srcu, boste tenko piskali, saj zgolj v slepilnih napadih izginjajo v stotinah. So številke, 'masa', znakci na velikem bojnem polju, ki je polno bojnih skupin in letalskih eskadronov ter mu vladajo gigantski topovi in rohneči roboti. Niti slednji ne ubežijo enaki usodi, saj so samo malce večja vrsta 'mase'. Že res, da pa-



● **Vmesnik na desnem robu niti ni privzet, saj igra sprva zamori s tistim ob spodnjem. Urno užgite alt-puščica gor, da vam ne bo odžrl preveč prostora. Z obliži so že na voljo kompaktnejše verzije.**



● **Eksperimentalne enote kljub brutalni moči niso neranljive in ob soliranju hitro postanejo osmojeno železo. Kombinirajte.**

lona, se tu strga z verige, ko gigantski atomski kanoni radirajo vse okoli sebe. Po planjavah se plazijo kotaleče se tovarne, pod morsko gladino ždijo podmornice – letalonosilke. Vse je veliko, večje; pozabite na občudovanje svojih tankcev v približanem pogledu. Ta le zakriva večjo sliko, ki se nam odpre, ko povsem odmaknemo kamero.
V tem oziru se ne zdi smiselno zapravljati sistemskih sredstev za grafiko, a SupCom kljub temu premore soliden videz. Od blizu se ne more primerjati s Company of Heroes, a to niti ni namen. Poanta je v celotnem bojnem plesu in tu je efekt imeniten, z enim zadržkom – pomanjkljivo animacijo. Očitno GPG niso imeli dovolj časa, da bi dodelali to področje. Tod letala švigajo kot utrgana in v spiralah treskajo na tla. Ladje se ob potapljanju prelomijo na pol ter izgubljajo topovske stolpiče. Težka artilerija z eksplozijami razsvetljuje bojišče in para bobniče. Zvok je briljanten, posebno ob streljanju, zraven pa doni monumentalna klasična glasba, za katero imam le dve besedi: Jeremy Soule. Legenda je spet presegla samo sebe. A s tem pride neobhodna strojna cena. Tako velika količina enot na zaslonu plus soliden videz je enako obglavljen računalnik. Na navitem X2 4200+, geforcu 7800 GTX in 2 GB rama sem lahko igral šele na srednjih nastavitvah. Igra ima na mašino morilski vpliv, a ne morem kaj, da ne bi Taylorja in kompanije občudoval, ker imajo jajca, da tako tvegajo.
Razumete zdaj, zakaj je Supreme Commander nova izkušnja? Seveda ne. Ne gre le za način igranja, spremeniti je treba dojemanje igre. V vsej množici tankcev in letalc je preprosto zapasti v enako zmoto kot pri TA, ki so mu mnogokrat očitali, da je vsa umetnost v navalu dovolj velike horde železja. Nemara, če igraš proti bumbarjem, premeten nasprotnik pa bo takega igralca zmlel, preden se bo zavedel, kaj je narobe. Strateški pogled bo izkoristil za to, da bo s slepilnimi napadi pretkano našel šibke točke v obrambi in udaril tam, kjer najbolj boli. Ali pa bo napa-

jkovska zverina na sliki taca po tankih, kot bi hodila po ščurkih, vendar je pikica v primerjavi s celotno karto, na kateri se odvija pedanten strateški dvoboj. Tudi sama bo izginila v raketnem dežju, ker jo bomo žrtvovali, da bo nek drug del bojišča razbremenjen. Jedrske rakete? Detajl. Orožje, ki je v drugih igrah namenjeno eksplozivnemu zaključku ter prevladi, je tu le eden od elementov. In gradi se ga v desetinah, dokler ne začne vsa karta rumeno utripati blip blip blip, ko znakci za leteče nuklearne konice špil spremenijo v Defcon. Glede na tisto, kar poznamo, je vse do amena pretirano. Artilerija, ki je v Total Annihilationu carovala zato, ker je nesla čez rob zas-



● **Jedrski napadi so čisto grizenje nohtov, ko ponižno molite, da je v protiraketnih sistemih na zalogi dovolj izstrelkov za klatenje konic, ki letijo nad vas.**



● Pograjati moram jasnost pisanih navodil glede vseh ukazov, saj je v njih premalo podatkov. Zatorej takoj na začetku stisnite F1 (pomoč) ter F12 (spisek knofov) ter dva dni ob kruhu in vodi kleče žebrajte, kar tam notri stoji. Odpravi mnogo frustracij.

del iz stotin smeri in nasprotnika zlomil pod pritiskom nemogoče količine podatkov. Možnosti je nepregledno veliko. Pozabite na kamen – škarje – papir, tu je vse učinkovito proti vsemu. Po bojišču lahko zaredimo osamljene artilerijske utrdbe ali vržemo nasprotniku v zaledje zračni desant. Izvedemo globinsko bombardiranje, ob obalo privlečemo bojne ladje ali skušamo na silo prodreti z eksperimentalnimi orožji. In najboljša možnost: uporabimo vse to naenkrat. SupCom je prva igra, ki to dejansko omogoča. Resda bo zapestje trpelo, ker špil pač ne igra namesto nas, a storjen je velik korak v to smer. V nadaljevanju bi si želel predvsem manj klikotanja zaradi grajenja, ker je slednje še vedno pretirano in lahko precej najeda. Premisa je namreč še vedno neskončno širjenje baze, kar tudi ob avtomatizaciji pomeni velik napor. Supreme Commander boleče očitno pokaže dvoje: globoka realnočasovna strategija je težavna tako za ubogi abak kot za naše uboge možgane. Zahteva močan hardver in veliko zbranost, sicer je brez zveze igrati, ker bomo ob neuspelih naskokih samo izgubljali živce. Ne, SupCom NI igra za poln želodec, ko se nam nič ne da in smo samo željni malo kabuma. Pojdite igrat War Front ali Doom 2 z iddqd in idkfa. Če pa vas prime, da bi v soju neštetih eksplozij in donenju orkestralne muzike tuhtali zapletene kombinirane strateške prijeme ... Supreme Commander čaka. Teleport čez trideset minut!



● Ne bo odveč ponovno omeniti, da ima igra strmo krivuljo učenja in zahteva potrpežljivost, da izrabimo vse detajle, kot je hitro premikanje ukaznih točk na sliki. Šele takrat igra dejansko zaživi in postane več kot samo klasična strategija.

Tristotonski Aggressor s planetom pod nogami in armado na ramenih. Čarobno.

92 monumentalnost ✔ izjemen zvok in glasba ✔ globina Marianskega jarka ✔ večigralska podpora ✔ več novosti, kot jih gre v tale okvir ✔ morilske strojne zahteve ✖ kupček hroščev in nevšečnosti ✖ kampanja bi bila lahko konkretnejša ✖ umetna pamet tudi ✖

Gas Powered Games / THQ natlačenka 164

vozno označbo in če hočemo enoto prepeljati tja, z njo kliknemo na oznako. Nanjo priključeno transportno letalo bo samo od sebe pobralo vse enote, ki hočejo tja. Na sistem lahko priheftamo tovarne, tako da se enote takoj po gradnji prepeljejo na drug konec karte.
Nabor bojne mašinerije je TAjevsko impresiven in razdeljen po stopnjah. Arzenal obsega od tankov prek artilerije, lovcev in bombnikov do jurišnih topnjač, križark ter bojnih ladij, v vseh treh rodovih vojske. Zraven gredo posebne pasme, kot so energetski ščiti, radarji, elektronski motilniki. Na koncu tehnološkega drevesa čakajo gigantski eksperimentalni roboti ter leteči krožniki. To je hkrati edina stopnja, kjer so si tri frakcije v celoti različne, saj so poimensko orožja prvih treh stopenj enaka. Se pa razlikujejo v finesah. Cybranski tanki imajo lasersko oborožitev, kar pomeni, da ne morejo streljati čez hrib. Aeonski lahko po drugi strani šibajo po vodi, cybranski rušilec pa na obali dobi parklje in se sprehodi po kopnem. Pazljiv igralec bo znal najti in izrabiti razlike. Nadgradnje Poveljnikov (ACU) in pomožnih poveljnikov (SCU) so prav tako drugačne glede na frakcijo. Poveljniku omogočajo, da je v pozni igri še vedno uporaben, predvsem pa odpornejši, kajti ob uničenju njega je igre praviloma konec.
Vmesnik je še nabrkljan, a z enim od popravkov je že prišel skrčen. Ker je ves sistem napravljen v skriptnem jeziku LUA, si lahko sprogramirate svojega, podobno kot v WoW. Nasploh je igra odprta za modificiranje in v kratkem se pričakuje paket orodij, za katerega mi je Chris ob pogovoru v Leipzigu zagotovil, da bodo močna kot le kaj. Upajmo, da res, saj je ravno modificiranje držalo TA pri življenju deset let, in to brez podpore, saj je šel Cavedog kmalu pod rušo. Upajmo, da bo s SupCom drugače. Nima smisla skrivati, da so igro napravili z namenom, da bo njihov temelj za naslednjih pet let. Popravki sedaj prihajajo tedensko, predvsem pa je omrežna podpora nadvse prepričljiva. GPGNet, kakor se imenuje večigralski servis, premore vse elemente, od avtomatskega izbiranja in rangiranja do razvrščanja posnetkov ter privzete podpore klanom. Res je, po spoliranosti je še daleč od kakšega Battle.neta, a potencial je velik in če bodo sproti popravljali nevšečnosti (trenutno recimo z desinhronizacijo in povezavo), je prihodnost svetla. Eksplozivno svetla.

Armed Assault

Veste, kaj je hudičev največji uspeh? To, da je prepričal ljudi, da ne obstaja. Triumf Armed Assaulta je pak, da se je zamaskiral v igro. Ima vse, kar bi človek pričakoval od izdelka za interaktivno zabavo: puščavniško kampanjo, ovešeno s prebliski zgodbe, posamezne misije, večigralski način, orodja za ustvarjanje lastne vsebine. A kmalu uvidiš, da slednja plat opazno prednjači ...

Kampanja ti da dober občutek, kakšne sorte igra je ArmA. V vlogi ameriškega marinca se znajdeš na izmišljenem otoku Sahraniju, kjer sobivata ZDA naklonjeno Kraljestvo na jugu in k Rusiji obrnjena Demokratična republika na severu. V več kot dvajsetih premočrtno nanizanih misijah skušaš sebe in okolico najprej ubraniti naskoka severnjakov, nakar preideš v protinapad. Toda konca ne boš uzrl tako kmalu, če sploh. Misije so dolge, hkrati pa se igra ravna po tirnicah predhodnice Operation Flashpoint izpred šestih let. Ena sama krogla od neznano kod te zmore oviti v mrtvaški prt, da o širokem učinku bomb, granat in raket ne govorim. To je igra, kjer je lahko usodna vsaka sekunda, ko stojiš namesto ležiš, in kjer lahko pot, ki si jo ubral pred nekaj minutami, privede do katastrofe ali prevlade. Še počasneje kot v Advanced Warfighterju se kot pehotnik plaziš po ulicah ter s cmokom v grlu tekaš med drevesi in zakloni. In tudi ko sedeš v džip, tank, lovsko letalo ali helikopter oziroma za krmilo čolna, za skupaj več kot trideset furalic, ter poprimeš za hujša med zopet več kot tridesetimi orožji, si daleč od tega, da bi bil varen.

Raj za ljubitelje vojaškega realizma? Po eni strani da, vendar s toliko luknjami kot odslužen tank. Občutek, ko v fris oviram opraviš določene misije, je izreden, a za to je treba nečkoliko tolčenja z glavo ob zid ter stiskanja zob pri komajda mogočih zahtevah, mrko postavljenih nadaljevalnih punktih in čarobni umetni pameti, ki od OFP ni baš napredovala. Sovragi so sposobni bega v kritje ter obkroževalnih manevrov, a velikokrat te pospravijo kar skozi travo in hrib. Enake preskoke med realizmom in budizmom zmorejo silicijevi kolegi, ki jim je moč poveljevati skozi menijske ukaze, kajpak na manj ZFjevski način kot v novih Battlefieldih. Črta med dizajnerskimi napakami in hrošči ni jasna, a gotovo je, da obeh mrgoli.



● Kampanja skuša vzbuditi občutek televizijskosti, a Čehi so vanj vložili premalo truda. Je pa trava kul :).



Kampanjasto enoigralstvo je torej bolj kot ne za predane, kanec mazohistične. Večina zabave zato leži v multiplayerju, ki običajno podpira do 65 ljudi naenkrat (v teoriji več kot sto), pri čemer je igralna karta celoten, štiristo kvadratnih kilometrov velik otok (štirikrat toliko kot oni v Flashpointu). Dejansko je večigralnost impresivna: manjkajoče sotrpine iz mesa in krvi je moč nadomestiti z boti, strežnikov ter rulje mrgoli, pingi so nizki, iskalni vmesnik je učinkovit, bojem se je moč pridružiti kadarkoli, hkrati pa nisi omejen na osemnajst vnaprej pripravljenih kart, med katerimi jih nekaj podpira sodelovalni način proti umetni pameti. Škoda le, da zopet utrujajo spodrsljaji in hrošči, od klasične težave, da potrebuješ primerne soigralce, če hočeš količkaj pozitivno izkustvo, prek sesipanj serverjev do crkotov povezave.

In tako pridemo do srčike ArmA: to je proizvod, ki ne bo nikdar dokončan v klasičnem smislu. Bohemia namerava nanj mesece, morda leta limati obsežne zaplate, hkrati pa se zanaša na skupnost, ki je naphala že Operation Flashpoint. Vdelana orodja za ustvarjanje misij so močna in prijazna, saj lahko z malo klikotavega truda ustvariš impozantne spopade, s študiranjem pa epske misije, ki jih po netu deliš z ostalimi. Udejanjiš na primer mojstrovino 'Spopad v Depali vasi', postaviš strežnik in vsebina se bo prenesla na računala priklapljalcev. Navdušenske strani odganjajo kot gobe po dežju (osrednja slovenska je *www.arma.si*), forumi se šibijo pod jamrarijami gušterjev in folk besno zlaga lastne mission packe. Moderji posegajo v samo srce špila in levo ter desno prirejajo spremenljivke.

Armed Assault sicer lahko nabaviš zato, ker te vzburja realistično vojskovanje, in če te bosta polomljeno enoigralstvo ter velika podobnost z Operation Flashpoint razočarala, te zna igra v pravi družbi in še s kakim patchem navdušiti v multiplayerju. Posebej ko boš videl, koliko dodatne vsebine – kvalitetne ali začetniške – čaka na netu. Vendar je bistvo ustvarjanje: izdelovanje misij, modanje, testiranje, krepitev vezi z internetno skupnostjo. Tako za svoj denar dobiš izdelek, ki ga ne boš 'obrnil' in ga postavil na polico, temveč nekaj, kar bo raslo skupaj s tabo in drugimi navdušenci. V tem pa se skriva orjaški potencial.



● V multiplayerju si izbereš tudi poklic. Znova poudarjam, da je AA brez spletne povezave dokajšen nesmisel.



● Krmiljenje helikopterjev je bilo v češki in nemški različici obupno. V angleški verziji so ga popravili.

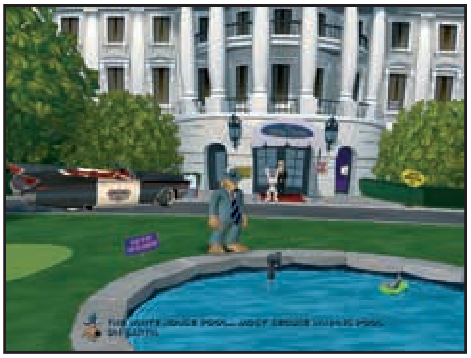
Sneti se vpraša: je to smer, v katero gredo PC-jeve igre – neusmiljene, realistične, bolj toolseti kot zapakirane, izpiljene izkušnje?

80 močna ustvarjalna plat ✔ impresiven multiplayer ✔ ljubitelji vojaškega realizma bodo špricali ✔ silovita podpora skupnosti ✔ bolj orodje za ustvarjanje kot špil ✖ bolj podaljšek Operation Flashpointa kot nova igra ✖ težavna puščavniškost ✖ hroščijada marmeljada ✖

Bohemia Interactive / 505 Games natlačenka 162

SAM AND MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!

Pasje-zajčja serija se je prevesila v drugo polovico in po bledikavi trojki z veseljem oznanjam, da uspešno. Nov plac je Bela hiša, kjer se je prezidentu očitno (dodatno) poslabšalo in ga je treba spraviti k pameti. Kolikor je seveda ima. Hitro postane jasno, da je ozadno ogrodje vnovič sešito po istem kroju, s katerim bodo bržkone vztrajali do konca. Bosco resda ni špagetar ali latino, kot sem se pridušala v opisu trojke, je pa zato kučmast Rus. Brez milijonov za njegovo robo spet ne gre, a na srečo je keš v pentljanje zgodbe vključen spretneje kot prej. Tudi Sybil je bolje izkoriščena in z velikim pompom odpre ženitno posredovalnico. Željo po novem mesu zadovoljijo kot kokta hladni telesni stražarji, ki posrečeno črpajo iz multiplega gospoda Smitha.



● **Prost vstop v Belo hišo je seveda utopija. Zato pa imamo vijuge in skrivenčeno domišljijo.**

Epizodka drugače izstopa predvsem po tem, kako izjemno sladko vse klapne. Povest je odlično premišljena in polna subtilnih namigov, ki znajo v pravem trenutku priplavati na gladino možganske sivine. Simpatično puzlovje se bolj nagiba v tekstovno smer in zahteva več sprehajanja med prizorišči, prav tako so prevetrili zaključek. Med drugim moramo Maxu kratkomalo pomagati pri kandidaturi za prvega moža, no, zajca Amerike! Politično nekorektnih šal je polna Ovalna pisarna, kjer se duh razvpite gospodične še ni povsem razkadil. Štirica je nekoliko daljša od preostalih in koketira s petimi urami, poleg tega so pri Telltalu naredili lepo gesto in naročnikom celotne serije igro dostavili teden dni pred uradnim izidom, tako da po novem v časovni prednosti ni le klientela ameriškega GameTapa. Nadvse okusno, tako da le zagrizite! ***Navi***

Telltale Games **9 $**



● **Določene veseloigre iz ovalnega biroja so široma raztrobljene, za druge boste še izvedeli ...**

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Titan Quest je soliden špil, ki pa od vseh novodobnih akcijskih frpjk najbolj plonka od legendarnih predstavnic žanra. Dodatek Nesmrtni prestol ni v tem pogledu nič drugačen, saj je večina novosti, ki jih prinaša, finomehaničnih in sposojenih od konkurence. Veščine so sumljivo podobne tistim iz drugega Hudičevca, način razporejanja predmetov izvira iz Sacreda, recepte za kovanje artefaktov so pajsnili Dungeon Siege 2: Broken Worlds in še bi lahko našteval.
Za razširitve akcijskih erpegejk je itak standard, da so le malo obsežnejši plačljivi obliži, ki popravijo neumnosti izvirnika in dodajo ščepec nove vsebine. Razlog za novo 'pinjau koljado' je preživetje Zla™ po poginu titana vrh Olimpa, ki od igralca terja okoli ducat ur udinjanja v stereotipnih stranskih kvestih ter sprehajanja po globinah Hada. Tam naposled sledi merjenje falu ..., khm, moči z Gospodarjem mrtvih©. Poleg četrtega poglavja se dodatek bohoti z novim razvojnim drevesom sanj, ki nudi priklicljivo beštijo, nekaj neizvirne obrambne in napadalne magije, ki gnusobe upočasni ali uspava, ter možnostjo napredovanja za nadaljnjih deset nivojev. Od ostalih novitet še najbolj izstopa možnost določanja tarč pomagačem in kramar, ki v mestih za nas v skrinji hrani navlako, s katero lahko razpolagajo tudi drugi stvarjeni liki. Zaradi nerodnega statističnega modela pojavljanja epske in set opreme ta opcija pride še kako prav, saj se po Murphyju zgodi, da fajter dobi tono čarovniških palic in mag grmado bridkih sabljic. Za lajšanje srečanj z zafrknjenimi šefi so pri trgovcih na voljo še posebni zvitki z destruktivnimi uroki za enkratno uporabo, ki jih morejo nucati vsi poklici.



● **Asistent, leteče oko, je v boju s šefi še najbolj primeren kot vaba, saj ga je presneto težko zadeti.**

No, kljub trudu za kar najbolj dostopno izkušnjo so Iron Lorovci vseeno zagrešili dosti neumnosti. Kot prvo v igro niso vdelali možnosti za takojšen skok v novo poglavje, kar je sila neugodno. Nadalje dodatek, graji kritikov navzlic, znova postreže s povečini enoličnimi in razpotegnjenimi nivoji, kjer te naskakujejo valovi venomer enakih – čeravno frišnih – pošasti. Kljub nadgradnji na različico 1.30 Titanski kvest takenako trpi za neuravnoteženostjo veščin, saj so nekatere nadmočne in druge totalen ščiš. Rak rana igre so kajpak napadalni uroki, kjer traja odločno predolgo, preden je določena čarovnija pripravljena za vnovično čaranje. Poleg tega dobršna polovica veščin v vsaki specializaciji kmalu izgubi na uporabnosti, tako da se rulja, ki jo srečuješ na večigralskih strežnikih, odloča za venomer enake, preizkušene kombinacije dveh poklicev, kar odprtosti sistema grajenja junaka ni v prid. Ljubitelji antične mitologije pa boste ponovno razočarani nad tem, kako slabo igra izkorišča kulturno in bajeslovno izročilo starih civilizacij.
Nesmrtni prestol je bolj plačljiv popravek z nekaj nujnostmi, ki bi jih moral vsebovati že izvirnik, kot polnokrvna razširitev. Tako je v kapitalizmu! ***Jager***

Iron Lore **27 EUR**

THE SIMS LIFE STORIES

Začeli ste brati opis igre iz serije Sims, ki ni razširitev, paket zduvza ali karkoli se bo EA še spomnil za to dobičkanosno franšizo. Stories so ločena veja družine, ki je sicer videti in se igra identično drugim Simsom. Zato pozabite na to, da bi z njo uporabljali vse tiste spiratizirane, ee, nakupljene dodatke za The Sims 2.



● **Igranje prekinjajo takile povzetki poglavij, kakor se med pogovori izpisujejo resnični dialogi.**

Glavna novost je zgodbovni način, ki prinaša ločeni zgodbi, moško in žensko. Obema je skupna povsem ljubezenska tematika, pri čemer so si celo dogodki marsikdaj zelo podobni. Največji minus je popolnoma linearen scenarij, saj nam špil vedno zastavi en samcat cilj. Dokler ga ne izvedemo natanko tako, kot je naročeno, zgodba ne bo napredovala. Vmes lahko sicer delamo po svoje, vendar drugačnega razpleta ni mogoče doseči. Fino je, da se liki končno zares pogovarjajo, čeprav gre spet za predpripravljene dialoge. Za več kot samo zadostno izvedbo bi sistem nujno potreboval več simultanih ciljev in interaktivne pogovore, ki bi omogočali napredovanje po različnih nitih in vejitev zgodbe. Poleg tega sem pri babji zgodbi naletel na hrošč, ko mi igra ni hotela ponuditi novega cilja, pa če sem se postavil na trepalnice. Reset in jovo na novo. No, panike ni bilo, saj dvanajst poglavij, iz kolikor sestoji vsaka od limonad, ne traja več kot nekaj uric, nakar imaš na voljo klasični prosti način.
Stories izdatno oglašujejo kot prenosnikom prijazne, saj strojno zahtevnih Sims 2 tam večina ni uspela poganjati dovolj hitro. Zategadelj si omejen na pol manjša ozemelja in samo štiri člane v družini, kar igro naredi procesorju prijaznejšo. Priredili so še vmesnik, saj kamero vrtimo s shift + WASD, in razpostavili ducat bližnjic (H za hranjenje, Y za tuš in slično).
Če si lastiš švoh računalo in Simčkov še nimaš, je nakup verjetno smiseln, saj je osnova odličen špil, četudi zgodbovni način ne doda neke vrednosti. Upajmo, da bo pri Castaway Stories, ki obetajo zanimivo zgodbo v slogu Skrivnostnega otoka, in Pets Stories drugače. Ostali pa denar namenite razširitvi Seasons za dvojko. ***Retro***

Electronic Arts **30 EUR**

DESTROY ALL HUMANS! 2

DAH2 prihaja ob čudnem času, saj je za velike aparate izšel že lani. A to ni edino, kar bode v oči, saj so iz hitrega akcijskega špila na mobidikih ustvarili umirjeno potezno taktično strategijo.



Analne sonde so ob navalu nasprotnikov nepogrešljiv pripomoček.

Nezemljan Crypto se vrača in z njim nova naloga, da pobere čim več vzorcev DNKja. Kot se za potezno strategijo spodobi, ima za vsako potezo na voljo določeno število točk, ki jih je treba razporediti v premikanje, pobijanje, odpiranje vrat, zbiranje predmetov, pranje možganov in vstavljanje analnih sond. Crypto ima na voljo lep arzenal, od laserskih pištol do granat in bomb, pri zaključevanju misij pa mu pomagajo telepatske sposobnosti. Vsekakor špil ni pisan na kožno neučakancem, saj se talanje potez kar vleče. A to ni problem, če si take sorte človek: večja težava je, da je treba določene stopnje zaradi nepravičnosti igre ponavljati po desetkrat, da jih premagaš. Nasprotniki se znajo prikrasti od nikoder, nekateri imajo zoprno veliko akcijskih točk. Stopnje so enolične in začnejo hitro najedati, počasni tempo pa je za kratke telefonične seanse neposrečen. Dolžina na koncu sicer znese kar nekaj ur, vendar predvsem na račun stalnega umiranja in počasnosti. Največje razočaranje pa je okleščen zajebantski humor, ki preveva izvirnik. Ščiš. **41** ***Jurec***

THQ **java**



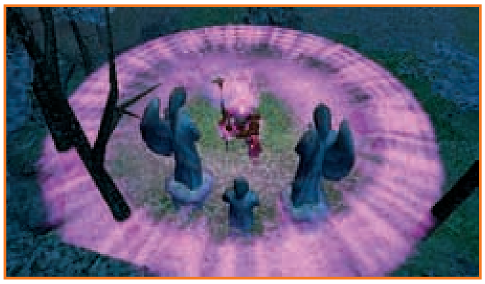
Če bi bila to akcijada, bi bila mična bjonda že na poti v večnost.

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

Prestol agonije le potrjuje dejstvo, da PSP ne premore niti enega poštenega frpja. Špil je brezmožganska mlatilniška fantazijščina, ki po kakovosti spominja na prvi Untold Legends. Ko iz nabora stereotipnih poklicev (bojevnik, lokostrelec, mag) izbereš lik in pomagača, si pahnjen v svet pravokotnih temnic, med katerimi po karti dežele prehajaš med opravljanjem prežvečenih kvestov tipa fentaj / reši / prinesi, ki jih dobivaš v zaselku. Poleg doboda bednih nalog v mestu bildaš najemnike (od starih znancev se vračata Taar in Eva) ter preprodajaš navlako. Vse to počneš, da bi fental dečvo Malith, ki si želi prestola Aranne. Za izpolnitev cilja te čaka trideset ur usmerjanja heroja z drsnikom in drgnjenja dveh gumbov, kamor ovesiš najpogosteje rabljene veščine. Avtorjem seveda ni padlo na kraj pameti, da bi uvedli blok, pariranje in kul trike. Raje so osnovo iz Dungeon Siege 2 za računala oklestili do obisti, tako da o raznolikosti, vodenju večje druščine, toni čarovnij, specialkah, receptih za izdelavo krepel, inteligentnih dialogih, barviti podobi ter zanimivi pripovedi ni ne duha, ne sluha. Hkrati so zavozili sistem gradnje lika, saj so učljive spretnosti in čirule čarule – tudi tiste, ki jih dobiš na 30. in 60. nivoju z izbiro novega foha – prešvoh, pošasti pa grobo močne, tako da je grindanje pogosto nuja. Namečkoma se mrtve kanalje stalno oživljajo, urok mestnega portala pa te vrne na sam začetek stopnje. In kot bi vse to ne bilo dovolj, Throne of Agony trpi še za številnimi hrošči ter dolgimi nalagalnimi časi. Če fine igre si želiš, nikar ne kupi tale ščiš! **40** ***Jager***



Z opremo je igra silno radodarna, saj jo pogosto menjaš, čeprav si v boju vselej enako (ne)učinkovit.



Šok, ko pričaraš do kraja priučen najmočnejši urok, a ta ne krepne niti ene beštije, je nepopisen.

Take2 **PSP**

PHOENIX WRIGHT: JUSTICE FOR ALL

Srboriti branilec Phoenix Wright je ena najsvetlejših zvezd na DSu in radujemo se, da se vrača v novi pustolovski odvetniščini. Po razgrabljenem izvirniku gre zdaj za predelavo drugega od treh delov, ki so jih Japonci užili na GBAju. (Vzhajajoče sonce bo kmalu poškililo na sveže pečeno, posebej za DS narejeno štirico, na katero se bomo zadnjaki še orenk načakali.)

Mehanika igranja ostaja enaka: zgodi se umor in osumljenca moramo izvleči iz godlje. Pri tem v prvi osebi preiskujemo kraj zločina in izprašujemo folk, nakar se v sodni dvorani prerekamo s tožilcem in pričam v dolgonose ksihte mečemo dokazno gradivo. Največja novost so ključavnice, pod katerimi srečani očividci skrivajo kočljive teme. Zlomiti jih moramo s predložitvijo dokazov, podobno kot med obravnavo na sodišču. Napake zbijajo zeleno črto zdravja, ki je nadomestilo kladivca. Uspešno vrtanje je hkrati edini način za obnovo merilnika, saj se ta med zasedanji ne polni več sam. Ker ima sodnik rad nepričakovana privijanja, ki znajo v ognju kasnejših primerov kratkomalo izsesati linijo in nas pahniti na začetek, je preventivnega shranjevanja in nalaganja precej.



Novost je, da se lahko poleg predmetov pogovarjamo tudi o osebah.

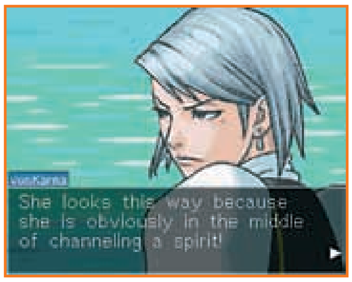


Nekateri so res trdovratni in bodo pričevanje desetkrat spremenili.

Zaradi linearnosti in brezkompromisnih sprožilnih dogodkov je veliko tudi letanja od osebe do osebe. Občutek je malenkost slabši kot v izvirniku, saj se zdi poskušanja na slepo več, prav tako bolj izstopa nekaj vehementnih, le napol logičnih preskokov. A vse to zbledi ob res vrhunskih zgodbah, ki ne skoparijo s podrobnostmi, predvsem pa ne s tekstom. Tega je vnovič za cel roman in ob kvaliteti ter globini ne pozabi na zabavnost. Podoba z animacijami vred je slična enici, a nad tem ni moč nergati. Vzhičenost nad ponovnim snidenjem z znanimi obrazi, iz katerih igra črpa velik del čara, je namreč prevelika. Igranje enice sicer ni nujno, vendar je zaradi številnih povezav priporočljivo in nagrajujoče. Razvoj in všečnost tako starih kot novih likov sta vredna vseh pohval in zasedbo po privlačnosti lahko mirno postavimo ob bok kateri od band iz dobrih teve nanizank.

Dodatnega zaključnega poglavja, ki bi bil namenjen le DSu, sicer ni. A tudi brez njega se lahko špil pohvali z dolžino in pol, saj se štirje primeri razkomotijo čez več kot petindvajset ur. Odbit maraton dram, intrig, mozganja in spletk je to, in še ena igra, ki spada na DSovo Rimsko cesto. **81** ***Navi***

Capcom **DS**



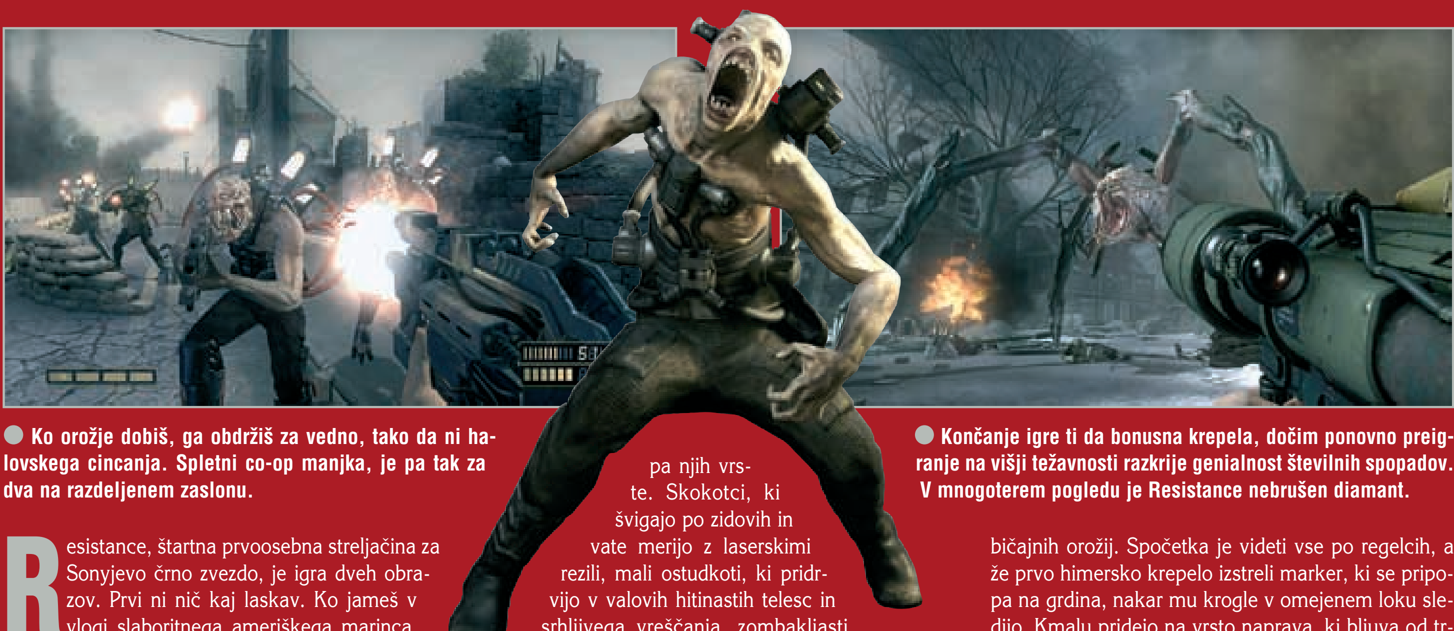
Tožilka stalno poka z bičem in je nasploh zelo podivjana mlada dama.


Najdi.si
Išči pametneje.
www.najdi.si
Najdi.si d.o.o., Ljubljana


080 22 88
www.upctelemach.si
UPC
TELEMACH
Telefon za vas!
Brezplačni klici od 8. zvečer do 8. zjutraj!*
DARILO
PRVIH 150
Digitalna telefonija od
3 95 €/mesec
(946,57 SIT)
Vsi klici v omrežjih UPC Telemach, Triera, Ljubljanski kabel in De.Tel so brezplačni.
*Paket PROSTI ČAS. Velja za klice v lokalna stacionarna omrežja.
Priklop je možen, kjer obstajajo tehnične možnosti. Ponudba velja ob sklenitvi pogodbe za 12 mesecev.


SISTEM DELL FMC
SiOL ponudnik interneta in internetnih storitev
vstopi v najpopolnejši SISTEM MREŽNIH IGER!
KOLOSEJ v Ljubljani od 8. do 24. ure, pet - sob od 8. do 1. ure
KOLOSEJ v Mariboru od 8. do 22. ure, pet - sob od 8. do 24. ure
KOLOSEJ v Celju od 9. do 23. ure, pet - sob od 9. do 24. ure
KOLOSEJ
V vrtincu zabave

Resistance: Fall of Man



Ko orožje dobiš, ga obdržiš za vedno, tako da ni halovskega cincanja. Spletni co-op manjka, je pa tak za dva na razdeljenem zaslonu.

Končanje igre ti da bonusna krepela, dočim ponovno preigranje na višji težavnosti razkrije genialnost številnih spopadov. V mnogoterem pogledu je Resistance nebrušen diamant.

Resistance, štartna prvoosebna streljačina za Sonyjevo črno zvezdo, je igra dveh obrazov. Prvi ni nič kaj laskav. Ko jameš v vlogi slaboritnega ameriškega marinca Nathana Hala v alternativnih petdesetih letih prejšnjega stoletja (druge svetovne ni bilo) čistiti Britanijo invazije ostudnih zobatcev po imenu Chimera, igra pusti dokaj betežen vtis. Z razrušenimi, spranimi mesti, po katerih zlagoma napreduješ bodisi sam, bodisi s kolegi, ki jim ne moreš poveljevati, deluje kot standarden klon Call of Duty, le da se namesto s švabsko tepeš s pošastkovno zalego. Lazenje med pustimi bajtami, tipična pokalica v dlaneh, zaboji, kratki odseki nivojev, zaboji, zamegljene teksture, manko hudobnih efektov, zaboji in vseprevevajoča klasičnost občutka v glavi človeka, ki je pljunil orjaški denar za PS3, oblikujejo misel: "A to je to?!" Hkrati se že na začetku pojavi kaka zoprno postavljena nadaljevalna točka, ki te po smrti prisili, da daš skozi enega ali več dinamičnih spopadov. Tovrstnih je kasneje še nekaj, med njimi par tako surovih, da bi sixaxis najraje zgrizel v bonsai drevesca. Štorija je napol pečena, hkrati pa je očitno, da je grupa Insomniac preigrala najbolj znane prvoosebnice zadnjih let ter iz njih naredila zlitek. Resistance je zbit vkup iz Call of Duty, Hala, Half-Life 2, Quaka, Blacka in Dooma, povrhu se poznajo vplivi filmov kot so Starship Troopers, Blade, Predator ter Alien. Izkušenci si bodo v glavah pisali kviz.

A bolj kot daješ igri priložnost, bolj se kaže njen drugi fris. Zlasti te preseneča s tem, kako znano osnovo nadgrajuje s pozornimi izvirnostmi. Himere (ime izvira iz grške mitologije in označuje kreaturo, sestavljeno iz različnih živali), ki se sprva zdijo kot generični alieni, zadobijo samosvojo obliko, saj se razkrije njihova zgodovina, način nastanka, postopki mutacije, predvsem pa njih vrste. Skokotci, ki švigajo po zidovih in vate merijo z laserskimi rezili, mali ostudkoti, ki pridrvijo v valovih hitinastih telesc in srhljivega vreščanja, zombakljasti bledoličneži, s kremplji opletajoči trimetrski suhci, samohodke ... V vsem vidiš odseve nečesa, kar je že bilo, a kar nad blato kopiralnosti dvignejo samosvoji elementi. Predvsem pa niso tumpasti. Bolj kot se bližaš koncu, bolje se znajo premeščati, izmikati in trositi izstrelke tako, da ti enolično strafanje ne pomaga dosti. Skloniš se za nizek zid in čakaš, nakar v brlog fašeš granate; ranjeni te bodo skušali samomorilsko naskočiti; bežali bodo in krožili ... Čeprav to nekaj časa ni očitno, se Himere med čekanovci v ZF-streljankah, od Skaarjev iz Unreala prek Covenantov iz Hala do Locustov iz Gears of War, glede silicijeve inteligence uvrščajo v vrh. Sami veste, koliko je to vredno v žanru, ki se tolikokrat zanaša na skripte in količino sovragov, da bi nadomestil švoh umetno pamet.

Obenem se v zaklonu ne velja zadrževati vsled neobičajnih orožij. Spočetka je videti vse po regelcih, a že prvo himersko krepelo izstreli marker, ki se pripopa na grdina, nakar mu krogle v omejenem loku sledijo. Kmalu pridejo na vrsto naprava, ki bljuva od trdih površin odbijajoče se igle, izstreljevalo pocastih min, ki jih sprožiš z zamudo, snajperka, Puška, bazuka, s katere raketo je moč upravljati v luftu, in kanon, čigar ogenj se z zamudo prebija skozi trdo snov. Kar čepi zdaj v zaklonu, igralec ali gnusoba! Insomnic so kot ustvarjalci orožarsko navdihnjene serije Ratchet & Clank s krepeli zadeli žebljico na glavico, posebej ker so okrog njih zgradili kup napetih spopadov. Ti se večinoma odvijajo peš, a tudi v treh vozilih (halovskem džipu, tanku, samohodki), in jih je vedno več, bolj kot se bližaš kakih petnajst ur oddaljenemu koncu. Škoda le, da je špil po šefovski plati nekam lahek, tako količinsko kot zahtevnostno.



Fizika postaja vedno bolj izrazita in pripravlja presenečenja, kot so avti, ki jih brutalno raznese, ko se skrivaš za njimi. Ni pa fizikalnih ugank, niti kakih drugih možganskih orehov, le pretikanje stikal. Mozganje je tako doma na pobijalskem koncu.

Resistance je sicer na številnih uspešnicah neposredno temelječ, grafično ne zares impresiven naslov, ki mori z začetno utrujenostjo in nekaj kolerično postavljenimi nadaljevalnimi punkti ter ki ga ne preveva tisti oomph-žmoht, s katerim navdušujejo Gears of War. A odpisati ga ne gre, saj odgrinja vse več tančic z zelo solidnega srca, prežetega z dobrimi nivoji in zakon spopadi, otipljivo umetno pametjo ter izvrstnimi pokalicami. Te pridejo nadvse do izraza v multiplayerju, ki ne zajema vozil, zato pa dostavi arene za 40 igralcev, luštna prizorišča, kupek prijetnih načinov in dodatni pucalici. Ni še tisto ultimativno, ampak za uvod v slasti, ki jih zna prinesti PS3, Fall of Man več kot zadostuje.

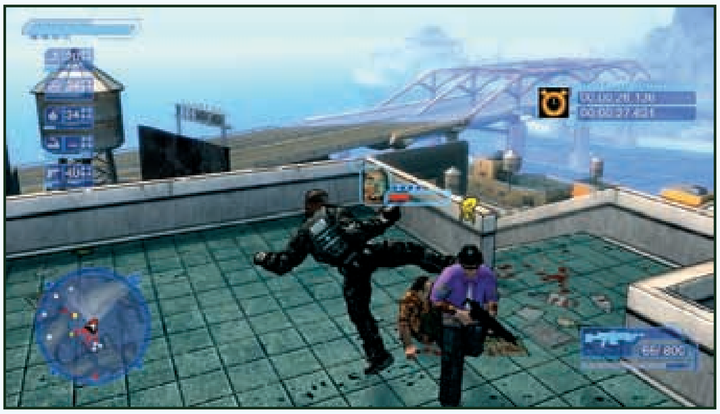
85 — *Če naslednja generacija nosi tako umetno pamet, je je Sneti vesel.*
playstation 3 — Sony

Crackdown

Pacific City. Veliko mesto, zgrajeno na relativno trdnih tleh trojice otokov, nitkasto povezanih s širnimi obvoznicami. Do polnoči manjkajo natanko štiri ure. Z vrha najvišjega nebotičnika puščičasti žarki laserskih žarometov kot skalpel pobLaznelega kirurga režejo v pastelno ozračje, ki ga slika zahajajoče sonce. Daleč spodaj na pločniku poleg stolpnice stojita turista. Deček in oče s kamero, ki bi rad ob pomoči stokratne povečave na digitalni medij ujel detajle najvišje antene v metropoli. A nenadoma se na objektivu pojavi temna pika. Prične se brzinsko povečevati ter širiti in, hudiča!, v naslednji sekundi že mutira v prepoznaven človeški profil. Čez nekaj trenutkov se motna lisa z nedoumljivo hitrostjo snide z gladino morja, ki obkroža izolo, kamor segajo temelji orjaške stavbe. Pljusk! Ob stebru vode, ki se dvigne, deček spusti čeljust in se oprime roditelja. Oče pa v smeh. Nič ne de, sine. Vse je v redu. To je le še en čisto normalen večer v Pacific Cityju.

Prosto padajoča pika si ti, dragi igralec, in z velikanske stolpnice protikriminalne organizacije, enostavno imenovane Agencija, kjer si zaposlen, si se pravkar odgnal novim dogodivščinam naproti. Pred teboj se na več (a ne preveč!) kvadratnih kilometrih razprostira rahlo futuristično urbano okolje, kakršnega še nisi imel prilike zreti. Nemara zato, ker ga krasi nekoliko obrobljena (cell-shaded), izjemno spolirana, za igre nove generacije neznačilno barvita podoba, ki ti odžene vse spomine na morečo rjavino iz Gears of War in ostalih naslovov, narejenih z Unreal Engine 3. Vsekakor se Crackdownu pred temi ni treba skrivati. Manično potrebo po podrobnostih in napredno maličenje senčilnikov pik ter trikotnikov odtehta z izredno razdaljo izrisovanja okolice, pristnim osvetljevanjem, odličnim senčenjem, dnevno-nočnim ciklom in kot skala trdnim številom sličic na sekundo. Ni ti treba biti grafična pocestnica, da dojameš, da si priča tehničnodizajnerskemu podvigu, pred katerim se spodobi ponižno prikloniti.

O Pacific Cityju bi veljalo še pisati, kajti v marsikaterem pogledu je prav metropola protagonist pričujoče mojstrovine. Na prvi pogled se ne razlikuje od ostalih čefurijadnih 'peskovnikov', po katerih se lahko svobodno furaš bodisi peške, bodisi s prevoznimi sredstvi. A čudež, ki geteajevski koncept postavi na bok, če ne na glavo, se zgodi, ko nastopi tvoja malenkost. Tod nisi zanikrn tipček, ki negotovost skriva za dirkanjem po cestah in strelskim izživljanjem nad ruljo. No, to sicer lahko počneš, a v srži si policist prihodnosti, ki mu je znanost podarila pet superherojskih lastnosti. Gibčnost, ki ti daje sposobnost čedalje hitrejšega premikanja in vse višjega skakanja v oblake. Eksplozivnost, potom katere se uničevalna moč izstrelkov veča z vsakim novim nivojem od skupno štirih. Orožarstvo, ki sčasoma privede do natančnejšega streljanja (arzenal tvori več sort granat in standardne palice smrti) ter urnejšega zaklepanja tarč. Vozakarstvo, ki iz tebe postopoma naredi šoferja in pol, iz treh sprva nebogljenih uradnih vozil (avto, SUV, tovornjak) pa nabildane mašine, s katerimi ni heca. In končno fizična moč, katere učinke si lahko predstavljaš. Pomisli na avtomobile in druge večtonske, okoli ležeče ali premikajoče se predmete. Nato pomisli na Hulka. Zdaj veš.



● **Šefi so kul, dasi bi se risankasti stil naslova z veseljem posojal še odbitejšim.**



● **Bildanje sposobnosti je za vozakanje bistvenega pomena, sicer v določenih dirkah težko prevoziš ciljno linijo v danem času.**



● **Z orientacijo v Crackdownu ni težav, saj lahko splezaš kamorkoli in se zazreš v neskončno daljavo. Karto nucaš le za lociranje glavarjev.**

ZA ZLATI CEPIN

Kar se plezanja tiče, moram nujno izpostaviti izkušnjo prebijanja do vrhov treh najvišjih sosednjih stolpnic v igri. Agentovo gibčnost sem moral pripeljati do predzadnje stopnje, kajti z nižjo mi kljub natančnemu študiranju labirintsko postavljenih robov in drugih izboklin, za katere se je moč pri plezanju čisto po tombraiderjevsko oprijemati, ni uspevalo. Vedel sem, da me, ako mi rata, čaka odklep dosežka za igrarske točke, čemur bo sledil naslednji, ako se mi ob skoku s strehe posreči pristati v morju. Vendar je bila točkovna nagrada zadnja stvar v mojih mislih. Plezal sem enostavno zato, ker sem ob tem užival kot hrček. Ker so se mi ob vsakem nevarnem skoku in dosegu višjega nivoja od evforične živčnosti potile roke. Ko mi je vendale uspelo, sta mi bila veter v laseh in milina pogleda na toneče sonce v večji užitek kot tavžent puntov.

Kakšne karafeke je moč uganjati z živim partnerjem, ki se more po internetni povezavi kadarkoli pridružiti tvojemu nabijanju 'kampanje' (škoda le, da je to omejeno na lastnike xboxov s trdim diskom), prepuščam tvoji domišljiji!



● Kooperacijski način za dva igralca je navdušujoča pritiklina špilov nove generacije. Po Crackdownu je situacija jasna: nikoli več brez.



● Pri igranju kampanje lahko poljubno izbiraš kožico heroja. Z napredovanjem se podoba lika malenkostno spreminja, kar velja tudi za bolide.

Za marsikaterega oboževalca čefurščin bo največje presenečenje dejstvo, da je bildanje lastnosti pravzaprav smisel Crackdowna. Fabule praktično ni, prav tako ne omembe vrednih likov. Junak sploh nima imena! Misije v stilu Grand Theft Auta takenako manjkajo. Kaj torej ostane? Le nepotrebnega balasta oteta zabavnost. Tisto, zaradi česar s(m)o froci nekoč igrali igre, saj veš. Kdo pravi, da bi moral zato, da občutiš zadoščenje, za trop rodžastih mafijozov s točke A na točko B stokrat prepeljati paketek? Če lahko, da postaneš bolj gibčen, enostavno telovadiš in se kot Pajkomož brez pajčevine vzpenjaš po fasadah podobnih si, a hkrati razgibanih struktur? In če lahko po na videz nedosegljivih kotičkih – strehah, antenah, ladijskih dimnikih v pristanišču, visokih neonskih oglasnih deskah, vrhovih obalnega skalovja, gondolah vrtljivega kolesa v zabavišču – skoraj tako kot v starošolskih ploščadah kovance zbiraš zelenkasto žareče sfere, ki izboljšujejo gibčnost? Mimogrede, Crackdownov svet je v navpični smeri prav toliko obsežen, kot je dolg in širok! Če bi rad postal boljši voznik, boš dlje in več vozakal (čez sovrage, he he) ter sodeloval na dirkah; da boš boljši strelec, boš, um, več streljal; dočim boš mišice bildal tako, da bodeš namesto hladnega orožja nucal pesti in piščali. Sliši se preprosto, malodane plitko. Toda verjemi, da se boš moral za napredovanje v posamezni veščini celo na najlažji težavnostni stopnji (priporočljiva je srednja) krepko potruditi.

Poleg rastočega zadovoljstva ob uricah brezmožganske sprostitve, ki ji med drugim botrujeta neproblematičen nadzor in privzeto zabavna Havokova fizika, so gonilo številni šefi, ki se, obkroženi s podložniki, skrivajo v pravcatih trdnjavah: zadnjem nadstropju stolpnice, ladijski kabini, oddaljeni naftni ploščadi. Napadi na zatočišča so uživantski zlasti zato, ker moraš pri vsakem pogruntati smiselno pot, ki vodi do kapove čumnate, sicer kljub nadnaravnim sposobnostim slej ko prej podležeš premoči oboroženega mrčesa. Smrt ni problematična, saj je oživitvenih točk dovolj, in pomaga ti halovsko obnavljanje ščita in zdravja v zavetju. A za uspeh je treba v bo-



● Zaklepanje tarč – z desno gobico je moč meriti v posamezne dele telesa! – je sila funkcionalno.

jih uporabiti vsako od petih sposobnosti. Odlične mešanice strateškosti in akcijsko-akrobatskega rinjenja proti glavarju so tole, skratka. Huronsko pa je tudi, da se dotični sprehodi redno spreminjajo v eksplozivne jebačine, kjer se ti ob pošiljanju trupel pod oblake na obraz tihoma prikrade zloben nasmešek.

Kaj bodo tisti, ki jim Crackdown ne bo po godu, rekli čezenj, ni težko napovedati. V prvi vrsti to, da ga je moč dojeti kot le izrazito enotematski pohod čiščenja šefov in pobiranja zelenkastih okroglin. Izkušnjo, kjer prave motivacije za doseganje preostalih ciljev (achievementov, ki nekako nadomestijo klasično strukturo misij) spričo odsotnosti naprednega scenarija zmanjka že po nekaj urah. Kot nekdo, ki mu dobre zgodbe v špilih veliko pomenijo, to mnenje načeloma razumem. V Crackdownu si moraš užitek velikokrat poiskati sam, namesto da bi te k njemu za rokico odpeljala igra. Vendar te pri tem ne ovira z vmesnikom in debilno zastavljenimi misijami, kakršnih se spomnimo recimo iz San Andreasa, dočim je sproščenih možnosti za zabavo ogromno. Če naštejem le nekaj postranskih aktivnosti, pri katerih sem se zadrževal do poznih jutranjih ur: vlačenje krame na kup in posledično sprožanje resnično največjih ekplozij v igrah doslej, zasvojljivo iskanje omenjenih sfer, postavljanje odskočnih ramp ter izvajanje raznoterih akrobacij, žongliranje z avtomobili, vožnja po stolpnicah za volanom terenčka (!), dirkanje na čas s sprehodi po strehah, kjer lahko z nabildanim likom dosegaš trideset- in več metrske skoke ... In našteto je le vrh ledene gore.

Lepota te igre spod kremplјev tvrdke Real Time Worlds, kamor se je zatekel eden od izvirnih očetov čefurja, leži v njeni odrešujoči svobodi. Špil ni perfekten: kamera ponagaja, včasih te zna pustiti kar preveč brezdelnega in jasno je, da manko štorijalnih vajeti vsem ne bo ustrezal. A hkrati gre za edinstven, noro zabaven peskovnik, ki čefurščine dizajnersko in žurersko peha za prepotreben korak naprej. V digitalne svetove smo se včasih selili zato, da bi tam počeli stvari, ki jih v resničnem življenju res ne moremo. Čefur je konec koncev lahko vsakdo – razbacan agent, ki preskakuje stolpnice in za jutranjo telovadbo namesto uteži dviguje kamione, pak ne. Daj torej Crackdownu priložnost. Častna agentska, ne bo ti žal, če boš le malo razprl plašnice. Hej, v najslabšem primeru boš fasal vstopnico za beto Hala 3!



● Eksplozivnost špila je pregovorna, dasi je mesarjenje nedolžnih dušic kaznovano. No, specialci te ne bodo napadli. Itak, ti si specialec!

90	*Case si s povečanim zanimanjem ogleduje novogoriške nebotičnike.*
	xbox 360 — Microsoft

ČRNA ZVEZDA

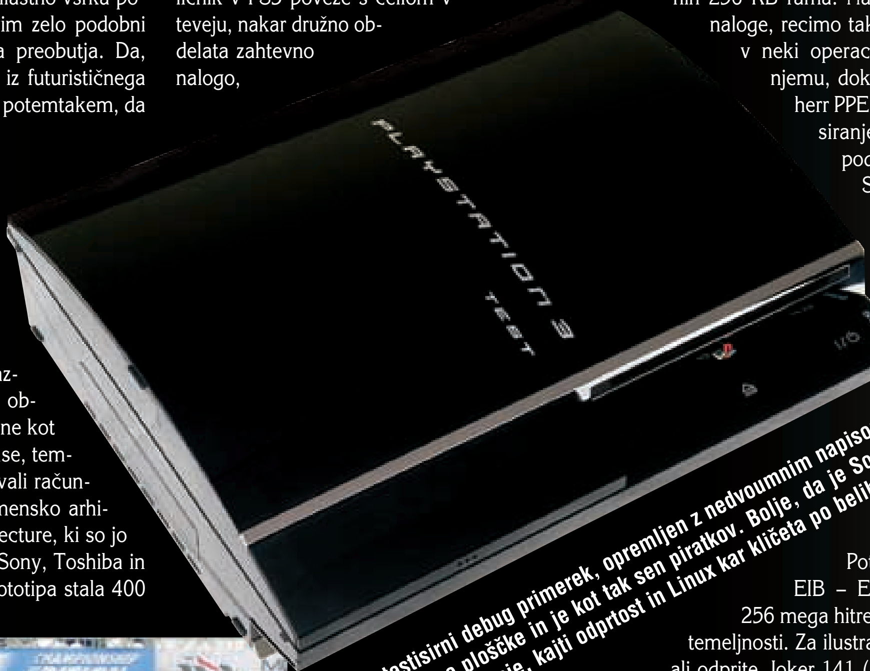
Prihod nove konzole je velik dogodek, saj ta ob uspehu v marsičem določi, kakšne bodo igre za naslednjih nekaj let. Sneti radostno sporoča, da znajo sekati, če bodo razvijalci količkaj izkoristili naslednika Darthovega opekača.

Vidi se, da ima Sony obilo izkušenj s področja zabavne elektronike. Medtem ko vklopljenega xboxa 360 ne moreš preslišati niti s sirom v sluhovodih, dočim jame njegov pogon v okolico včasih spuščati prav nezdrav hrup, je PS3 njegovo totalno nasprotje. Namesto da bi bil vbočen, je izbočen; napajalnik je notranji namesto zunanjega; stroj pa je kljub teži petih kil in izdatni velikosti, ki presega tako 360ico kot prvi xbox ter stari model PS2, tih kot mrtva miš. Celo med delovanjem pogona ga komajda slišiš in edina skrb je, da stoji na dovolj zračnem prostoru, saj se greje kot krušna peč.

Kakršna koli so opazovalčeva siceršnja čustva do playstationa 3, impozantnosti mu ne more odrekati, ko ga postavi predse. Do visokega sijaja zglancana površina, na katero se takoj pripopa vsak prahec iz bližnje in daljnje okolice, razvpiti spidermanovski font, kovinska obroba, gumbi, ki se jih je treba le rahlo dotakniti, pogon brez pladnja, ki hlastno vsrka ponujeno okroglino ... In lični, PSPjevim zelo podobni meniji, ki vstanejo iz orkestralnega preobutja. Da, PS3 je videti kot nekaj, kar je ušlo iz futurističnega kataloga za živečo hišo. Toliko lepše potemtakem, da je tjakaj usmerjena tudi notranjost.

Veliko kratic, a z namenom

Srce naprave je edinstven procesor, imenovan cell. Oča znamke playstation Ken Kutaragi si ga je posredno zamislil že leta 1999, in sicer med razmišljanjem o računalnikih, ki bi se obnašali kot celice v organizmu. Bili bi ne kot ločene enote, ki bi delovale vsaka zase, temveč bi se povezovali in tako povečevali računsko moč. Ideja je prerasla v večnamensko arhitekturo cell broadband engine architecture, ki so jo skupaj zakoličila tri velika podjetja: Sony, Toshiba in IBM. Ker je zgolj štiriletna pot do prototipa stala 400 milijonov dolarjev, dočim so šli tovarniški stroški v milijarde, si lahko mislite, da cell ni eksperimentek. Daleč od tega: arhitektura je zastavljena tako, da morejo celle vdelati v vse sorte naprav, od konzol prek televizorjev do telefonov, kamer, digitalnih osebnih pomočnikov. V teoriji se lahko celičnik v PS3 poveže s cellom v teveju, nakar družno obdelata zahtevno nalogo, kot je odkodiranje pr0na visoke ločljivosti. Pa z onim v ploščkosukalni komponenti in onim v mobilniku. Še več: programe in podatke se obravnava kot softverske celice. En hardverski cell bi lahko dotične po internetu raztresel na različne konce sveta, kjer bi jih drugi celli premleli in mu nato vrnili rezultate. Je bil Skynet narejen iz cellov? Vsak cell tvorijo jasno določeni deli, med katerimi je osrednji PPE, Power Processing Element. Gre za klasično 64-bitno jedro, zasnovano na tehnologiji powerPC, s 512 KB drugonivojskega predpomnilnika. PPE v prvi vrsti deluje kot nadzornik za resnične garače, SPEje (Synergistic Processing Elements). Celli imajo po osem teh elementov, od katerih je vsak neodvisen procesor z lastnih 256 KB rama. Na splošno rečeno jim PPE deli naloge, recimo tako, da vsak obdela svoj korak v neki operaciji in podatke pošlje naslednjemu, dokler misija ni opravljena, javol, herr PPE. Temu se reče tokovno procesiranje, stream processing, saj se podatki kot voda zlivajo iz enega SPEja v drugega. Ali pa SPEji garajo vzporedno: eden na zvoku, drugi na grafičnih učinkih, tretji na fiziki. Ob spretnem programiranju namenskih aplikacij je lahko cell zaradi te zasnove, ki spomni na sodobne grafične procesorje s senčilniki (le da so SPEji neprimerno bolj prilagodljivi), noro močna zadeva. Potem je tu povezovalno vodilo EIB – Element Interconnect Bus, pa 256 mega hitrega rama vrste XDR in še nekaj temeljnosti. Za ilustracijo poglejte sliko spodaj levo ali odprite Joker 141 (id na stranki: 1498), kjer smo o cellu pisali obširneje.

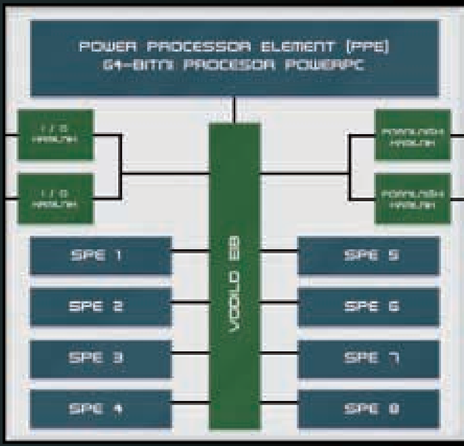


Naš testisirni debug primerek, opremljen z nedvoumnim napisom, prebavlja zapečene ploščke in je kot tak sen piratkov. Bolje, da je Sony dobro zakrpal varnostne luknje, kajti odprtost in Linux kar kličeta po belih kosteh.

Čeprav vas je ta teoretski del uspaval ali ste ga celo preskočili, je vsaj površno poznavanje cellove arhitekture dobro za razumevanje, zakaj se v PS3 skriva velik potencial. Po eni strani je programiranje cella zahtevno početje, ki zahteva dosti znanja. Po drugi pa zna imeti dobro kodiranje impresivne posledice. Situacija je podobna kot pri playstationu 2. Slednji je na trg prišel leta 2000 in spočetka igre zanj vpričo grozno nazobčanih robov ter migotanja niso bile navdušujočega videza. K temu sta prispevala nenavadni osrednji procesor in grafični čip, ki sta nasprotovala običajni logiki. A bolj kot so programerji spoznavali konzolo, bolj so težave izginjale in naprava, ki je na



F1, ki ga pustite vnemar, bo ena od kakih tridesetih iger na lansirni dan. Resistance smo opisali, dober je tudi Motorstorm.



Da si boste laže predstavljali, iz česa so stvorjeni procesorji cell, kakršen biva v playstationu 3 (tod tiktaka pri 3,2 GHz), je tu priročen diagram.

papirju s svojim procesorjem pri 294 MHz ter 32 MB rama predpotopna, sedem let po nastanku čara sila nezastarele vizuale. Ker PS3 sledi taki logiki kot dvojka, ni nesmiselno predvidevanje, da bo situacija enaka, če bodo le ustvarjalci imeli dovolj zagona, da bodo sanje udejanjili.

Ko se zasveti uč

Preklanja o tem, ali je zmogljivejši PS3 ali xbox 360, bodo 23. marca, ko PS3 končno splovijo v Evropi, dobile nov zagon. Fanfantje, analitiki in mimoklikatelji bodo primerjali gigaflope, mesarili dokumente o procesorjih in predvidevali silovitost poenotene senčilne arhitekture v grafičnem čipovju ene in druge naprave. Izgruntati, kaj je bolje, je dejansko težko, že kar se številk tiče. V 360ici šiba procesor xenon, trijedrni powerPC pri 3,2 GHz; v playstationu 3 edinstveni cell. V šatulji iks bije Atijev grafični čip xenos pri 500 MHz; igralna postaja se diči s 550-megaherčnim RSXom – reality synthesizerjem, ki temelji na Nvidijini seriji G70, podlagi geforcem serije 7. V xboxu tlačani 512 MB osrednjega pomnilnika, ki si ga delita procesor in grafika; PS3 ima 256 MB rama XDR za cell in 256 MB za RSX, s tem, da lahko reality synthesizer uporabi osrednji pomnilnik. In sveti kelih, grafika 1080p ... Raj za kreg, kdo je boljši in silovitejši, kaj je bolj next-gen, kdo se je nategnil, kdo se mu bo smejal.

Dejstvo je, da odgovora na to ne bomo imeli še lep čas, saj sta obe mašini šele dobro začeli pot. Vendar bi težko zanikali, da začetne igre za PS3 pustijo močan vtis. Ni enostavno položiti prsta na vzrok grafične impresivnosti – je to močnejši hardver, digitalni kabel HDMI proti analognemu komponentnemu, kaj drugega? Bržda bo nekaj na tem, če rečem, da je xboxova grafika kljub temeljni sličnosti nekam bolj groba, direktna, pecejaška, če hočeš, playstationova pa mehkejša, subtilnejša, oblitejša z učinki.
Po Resistance to težko presodiš, čeprav ti sončna osvetlitev mestoma orosi veke. A ko naložiš čezdrninstrnovsko dirkačino Motorstorm, ti na dobrem ploskem televizorju butne v fris bogastvo efektov, ki nastajajo v nedrjih RSXa in cella, od bleščanja skozi oblake do židkega blata, ki ti pljuska po vizirju ter se deformira, ko kolesa gazijo skozenj. Igralno okorni Genji 2 zadobi nekaj življenja, ko samuraj strmi v veličastne plamene gorečega templja, morje v Lairu je kot Jadran v burji in zmajeva krila so božajoče ledrasta ter prosojna, Formula 1 Championship Edition pa ti ob kmečkem voznem modelu vzame sapo, ko dež v curkih lije po bolidu in kamerini leči.
Poleg tega štartni nabor dostavlja nekaj na prvi pogled skritih, a ravno zato še bolj navdušujočih potez. Resistance se na primer odlikuje s presenetljivo dobro umetno pametjo pošastkov, očitno boljšo kot v Gears of War za 360ko in Half-Life 2 za PC. Lahko bi sicer rekli, da to ni nek dokaz cellove nadmoči in da xbox pač potrebuje boljše programerje, kar bi podprli z znanim dejstvom, da je Half-Life 1 že pred leti postregel z odlično silicijevo inteligenco na mašinah z desetino procesorske moči tehle. Gotovo. A lepo je za nekaj trenutkov živeti v prepričanju, naj bo to iluzija ali ne, da smo dobili sistem, ki bo silovitost mletja številk uporabil še za kaj drugega kot za zunanjost. Potencial je vsekakor tu. Malo dlje zopet srečaš Motorstorm, ki poleg razmočenih tal dostavi široke, razvejane proge, ki so tako izven dometa starih zakoličenih tipa Colin, da ti pred oči zaplava ogromen neonski napis NEXT-GEN in kar noče stran. Čisto na koncu prašne steze pak domuje tabla, na kateri je izjava Dava Perryja s pravkar končanega GDCja: "PS3 je trenutno najboljši kos hardvera. Doslej nisem videl niti ene igre, ki bi zares pokazala njegovo resnično moč." Seveda ob številnih post-it listkih z nasprotnimi ugotovitvami ...



Shadow of the Colossus na playstationu 3?! Nak, Lair. Morem pa ljubitelje te mojstrovine in Ica razveseliti, da Fumito Ueda že dela na špilu za PS3.



Brezžični sixaxis – udobna klasika. Na sredini port za polnenje, desno ledice, ki kažejo, kateri po vrsti je prijavljen (do 7).

Hecno je, da s to milino upravljaš na dokaj staromoden način. Na bluetoothu temelječi sixaxis je tako videzno kot v dlani kopija dual shocka 2, kar pomeni udobno normalnost, le da sta gumba L2 in R2 predelana v analogna petelina za boljši nadzor v dirkačinah, da sta gobici malo bolj odzivni, čeprav dokaj brez upora, ter da je na sredini gumb, s katerim lahko, podobno kot pri xboxu 360, skočiš iz igre v osrednji meni ter konzolo resetiraš ali ugasneš. Akumulator je vdelan, tako da ni skrbi z baterijami, žal pa ga ni mogoče zamenjati. Ime 'šestosen' izvira iz dejstva, da lahko onegaj nagibaš v vse smeri in tako krmiliš recimo avto ali zmaja. Občutek pri tem ni slab, dasi je svoboda v primerjavi z dvodelnim wiijevim igratorjem borna. Pač dodatna opcija, ki jo bodo nekateri marali, drugi ne; škoda le, da je zaradi nje v prah zagrizlo tresenje (rumble), saj naj bi po Sonyjevih navedbah obojega ne bi bilo moč vdelati. No, Immersion, s katerim so končno dosegli poravnavo, bojda ima način, kako to udejanjiti.
Skratka, ne moreš se znebiti sladkega občutka, da v črni špilji drnjoha mogočna zver, katere prebujeno rjovenje te bo poneslo v nevidene daljave klasične igričarske izkušnje v HD-tehniki. Če že prvi naslovi, ko cell in RSX nista niti približno naštudirana, prinašajo toliko vizualnega ter umetnopametnega žmohta, da se lahko PS3 kosa z že uveljavljeno 360ico, kaj bo čez leto, dve, štiri?



PS3 ni toliko večji od xboxa 360, a zaradi izbočenosti deluje bolj mišičast. Zadaj so vhod za napajalni kabel (usmernik je vdelan, kar je dobrodošlo, vsaj s praktičnega vidika), izhod multi out za video kablovje, ki je združljivo s tistim za PS2, luknja za zvokovni optični kabel, ethernet port in izhod HDMI. Spredaj so USB-vhodi in, pod pokrovom levo od pogona, reže za pomnilniške kartice. Pogled s strani: satovje za uhajanje vročine.

Danes pripravljen na jutri

Tja je namreč zazrt playstation 3. Z migreno od cenovne nalepke 600 EUR, za kar dobiš konzolo, brezžičen joypad sixaxis z USB-napajalnim prik-



Igre za PS3 bodo odete v lične šatulje in bodo predvidoma stale zdaj že klasičnih konzolastičnih 60 evrov. Za ostale cene poglejte na stranko.

ljučkom, električni in mrežni kabel ter kompozitno video špago, pa z dvomom v srcu od razgretih forumskih debat ter kresajočih se mnenj, je to nadvse lahko prezreti. Za današnje razmere je PS3 nespodobno opremljen: 60 giga trdega diska, porti za pomnilniške kartice SD / MMC, memory stick in compact flash, štirje USB-vhodi, povezljivost s standardnim ethernet kablom ali z wi-fijem 802.11b/g, napajalnik, ki požre elektriko kjerkoli na svetu. Grafika teče od 480i čez kompozitni kabel prek 720p in 1080i do slavnega 1080p, na voljo je kup zvočnih kodekov, od stereo PCM do dolby true HD, predvsem pa je tu ploščkosuk vrste blu-ray, ki kajpak suče še običajne devedeje in tudi super audio CDje. Zdaj, ko se bitka med HD DVDjem in modr'-žarkom šele ogreva, je moč vdelavo takega pogona, ki dviga ceno napravi, videti kot afnanje in kot Sonyjev poskus, da bi v PS3 zbasal ama vse iz svojega arzenala. Isto velja za ločljivost 1080p, torej 1920 x 1080 neprepleteno, ki jo podpira bore malo televizorjev. V pozabo niso utonile niti dvomljive proizvajalčeve poteze, od slavnega natega na E3ju do preložitve evropskega izida, kar je slogan 'This is living' nemudoma pretvorilo v 'This is waiting.' Ampak kdor čaka, dočaka; cena true-HD zaslonov bo padla; filmi na blu-rayih pa bodo postali samoumevni. In akoprav modri laser izgubi vojno s HD DVDjem oziroma crkneta kar oba, je 25 oziroma 50 GB prostora za igralca samo dobra stvar.

Še več, če pazljivo primerjamo, zadeva ni tako draga. Enako recimo stanejo komponente za predvajanje filmov blu-ray ali HD DVD, ki znajo početi le to, medtem ko z dodatki ovešen xbox 360 preseže 600 EUR. Drži, da je PS3 za dvesto evrov dražji od 360ice in mu je treba dokupiti komponentni ali HDMI-kabel ter slušalke z mikrofonom. Vendar za to daje blu-ray pogon, 60 GB diska namesto 20 GB in vdelano brezžičnost. HD DVD drajv za 360ico, ki predvaja le filme in ne daje dodatne kapacitete igram, košta 199 evrov in prinese dodatne kable ter hrup, Microsoft hoče za wi-fi vmesnik oderuških 70 EUR, za joypadni akumulator ter polnilnik pa še 20. Dve filozofiji, torej: vse-v-enem proti dodajaj-po-želji. Izbereš. Jasno ni le, kako lahko Sony takemu stroju prilaga ušiv kompoziten kabel. V 480i so igre videti še kar, ampak PS3 boš pač priključil na pošten teve. Kaj pa na monitor čez VGA, tako kot xbox 360, sprašujete? Žal Sony ni še nič pobrcal v to smer, je pa res, da se da dokupiti pretvornike, saj je HDMI v bistvu DVI plus zvok plus zaščita HDCP.

Opremljenost playstationa 3 je kažipot smeri, kamor Sony pelje črno zvezdo. Na enem koncu se PS3 dotika prejšnjih generacij konzol, ki so bile namenjene čistemu špilanju: drkalico postaviš ob TV, poprimeš za igrator in juhej, pinjau naprej. Kopira tudi konkurenta: izdelavo sixaxisa je navdihnil wii, medtem ko je Playstation Network izpeljanka servisa Xbox Live. Cinikom to daje košaro streliva, dasi bi ga neprimerno več dobili, če bi Sony vse to prezrl. Vendar se PS3 s teh točk odrine v novo smer, stran od Nintendove preprostosti ter Microsoftovega tesnega nadzora nad vsem, kar poganja 360ica. Napram wiiju je playstation 3 hardcore, hevi djuti, maderfakerska, mačistična, živalsko silna mašina, na kateri bodo tekle grafično kot britev ostre izpeljanke prežvečenih konceptov, napredujoč ali nazadujoč v plesu, ki smo mu priče desetletja. Nič ne bo vabljenja igrarsko neuke žlahte na prosvetlitvene seanse – lastnik PS3ja bo taisti ekskluzivni oboževalec visoke tehnologije, gromozanskih eksplozij in stiskanja petih knofov naenkrat kot doslej. V primerjavi z XB360 pa PS3 laže spremeniš v nekaj podobnega osebnemu računalu. Moč je namestiti operacijski sistem Linux, kar naj bi botrovalo poganjanju številnih uporabnih aplikacij, deskati po internetu, čez splet ali izmenljiv medij nadgrajevati firmware, priključiti USB-naprave, od tipkovnice prek miši do spletne kamerice. (Prav zato naj čim prej naredijo VGA-kabel!) Playstation Network je v nasprotju z Xbox Livom zastonj, jeseni ga kanijo spremeniti v virtualno 3D okolje po zgledu Second Lifa in zadevo imenovati Home, poganjanje kode pa naj ne bi bilo omejeno na tisto, kar odobri založnik. Primer so že igrice v Flashu.



Evropska nalinijska štacuna je element, ki v dneh testiranja še ni deloval. Članek se nadaljuje v prihodnji številki!

Jasno, Microsoft ima za kralja dnevne sobe PC z Okni in 360ico za špilavni privesek, zaradi česar xboxu pravi 'video game console'. Sony take sreče nima, zato nasprotniku meša štrene z napravo, zmožno tako igralnih kot računalniških karafek. Ergo, 'Playstation 3 Computer Entertainment System'. Stara bitka za dnevno sobo je to, z istimi sredstvi, le z drugimi imeni.

Adijo, prihranki

Ravno zato, ker je PS3 tako zapleten in vseobsegajoč, je o njem težko izreči vse naenkrat. Zlasti ker v času testiranja še ni deloval evropski Playstation Network, blu-ray filmov je bilo malo, naš preizkusni model ni šmirglal iger za PS2, tako da se ni dalo preveriti nazajzdružljivosti, nismo mogli namestiti Linuxa in vzpostaviti povezave s pecejem ter PSPjem ... Lahko bi dobili ameriško ali japonsko izvedenko, a bi ne bilo zanesljivo, da bi izsledki veljali za Evropo. Posebej glede kompatibilnosti z igrami za PS2, kjer so hardversko zaradi nižjih stroškov izdelave v Evropi spremenili v programsko. (Saj ne, da bi kupci na ta rovaš dobili boljši video kabel!) Zategadelj se ta članek tiče predvsem cella in vtisno-igrarske plati, medtem ko si bomo naslednji mesec ogledali filmsko, internetno in še kako.

Vem pa, da bi radi glede 23. marca, ko bodo trgovine Big Bang širom Slovenije ponudile nič manj kot šeststo playstationov 3, imeli konkreten nasvet: kupiti ali ne? Hja, za puvače ni dileme: PS3 je s svojo obliko, tihostjo, tako špilavskimi kot večpredstavnostnimi zmogljivostmi in ceno statusni simbol, ki polnožepnikom ne sme uiti. Nabijanje Resistanca, Motorstorma in Virtua Fighterja 5, zretje blu-ray filmov na true-HD displeju, sluhanje prostorskega zvoka ter užitkarski kregi na mn3njalniku z xboxarsko bando, ki kolje pod praporom "Jest xbox jem in plejstejšn kakam!", lulek mimogrede podaljšajo za polovico. Mašina je orenk in kljub vsem neumnostim, lažem, malodane



Najnaprednejši warez na zapečenih blu-rayih? Ne, takole Sony pošilja preizkusne igre lastnikom razvijalske verzije konzole.

sabotažam s strani Sonyja, ki so firmi načele ugled in škodovale izdelku, PS3 stoji inu obstoji. Kaj pa večina, za katero je 600 ojrov, zvečano za strošek spodobnega video kabla in dodatnega joypada, posredno pa še dobrega teveja, komaj dosegljiv cekin? Posebej če je izpraznila račun za xbox 360? Odvisno od želja. Če ne moreš strpeti brez določenih igernih naslovov – in mirno lahko uporabiš izgovor, da so nekateri golid sline vredni – ali bi se rad pripravil na filme naslednje generacije, pljuni. Zelo verjetno je, da bo PS3 užival dolg, bogat obstoj, in nič ne škodi biti zraven od začetka. Hkrati pa je res, da v tem zavitem svetu nikoli ne veš, kateri je zmagovalni konj. Poglej PSP: čudovit, zmogljiv hardver, drkalica pa tone v blato ščišarskih predelav in licenčnega apna. Zato je verjetno najbolj pameten nasvet takle: brez panike. Itak bo ogromno iger narejenih za več platform, medtem ko je Sony tretji igralni postaji namenil življenjsko dobo kakih osem let in se ne bo sekiral, če boš čakal na neko, po svoji presoji kritično maso zaželenih špilov oziroma filmov. Morda tudi, da pade cena. Zvezde pač živijo dolgo – črne še posebej ...

Moder žarek praktično: HD DVD

Vojna novodobnih medijev, ki se že nekaj mesecev razplamteva v ZDA, z marcem prihaja v Evropo. Playstation 3 s pogonom blu-ray je tik pred izidom, Microsoft je dal na police enoto HD DVD in prav tako so na voljo – sicer redke, a vseeno – tako računalniške kot hi-fi komponente spod obeh šotorov. V Nemčiji, Veliki Britaniji in Franciji so filmi na novih ploščah del normalne ponudbe tovrstnih štacun. Pa pri nas? Eno od dveh zaves Slovencem odgrne LordFebo.

To pot bo poudarek na HD DVDju, zakaj samo to tehnologijo smo imeli priložnost preizkusiti, modr'ga-žarka pak ne. Še naš frdamani playstation 3, ki je sicer opremljen s tem pogonom, je tako imenovana razvijalska različica, ki filmarjenja iz nam nerazumljivih razlogov ne omogoča (prodajne inačice bodo seveda filme privzeto predvajale že iz-škatle). Blu-ray zatorej v enako izdatni meri – upam – prihodnjič, sedaj pa o HD DVDju. Drugače smo o obeh naslednje-generacijskih okroglinah v Jokerju izdatno pisarili že večkrat. Vse čitavce zato naprošam, da če še niste, prečitajte članka v reviji 154, enega o tehle ploščkih, drugega o HDTVju na splošno (članka 3679 in 2356 na stranki). Zdaj bom le povzel osnovne fakte.

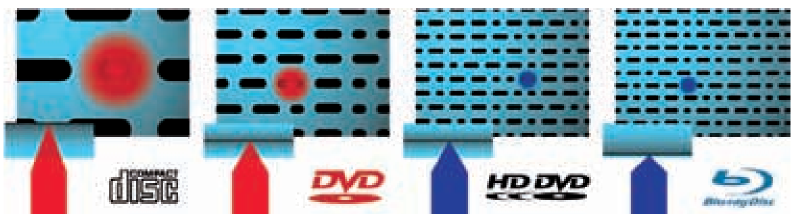
Ozadje

HD DVD je, tako kot blu-ray, 1,2 milimetra debel, 12-centimetrski plastičen krogec, ki je videti kot DVD in CD. Zato vsi ti moderni vrtiljaki sučejo vse sorte starejših plošč. Na žalost pa je kompatibilnost le zanazajna, ne pa tudi aktualna. Z drugimi besedami, blagovni znamki HD DVD in blu-ray sta taka tekmeca kot recimo xbox in playstation ter zaenkrat ne umeta sobivati v isti enoti. Čeprav splošnih obetov hibridnih komponent še ni, se bosta formata morala poenotiti oziroma biti vključena oba v vse onegaje. Če se bo čakalo, da eden crkne, ne bo zaživel niti drugi, saj uporabniki ne bomo kupovali drage, a kalne tehnologije. Gonilo tega področja je namreč slikosučna branža in filmi so tako obči izdelki, da ljudstvo ne bo pristalo na drobljenje trga zavoljo licenčne lakomnosti nekaterih Tokijcev. Zaradi tega kar takoj povem, da ne gre hiteti z nakupom tosortne dnevnesobne ali računalniške komponente. Itak se pri vsaki taki noviteti ne splača nabavljati zgodnjih izdelkov, s katerimi si car lazar samo določen čas, nakar bentiš nad pomanjkljivostmi in hibami. Če vas ob nizkoločljivostnih filmih na vašem velikanskem LCDju ali plazmi res srbijo oči, je spričo večpraktičnosti še najbolj smiselna nabava PS3ja in posledično prodaja duše blu-rayu.

DVD, ki je bil lansko jesen star deset let, zdrži le film v navadni ločljivosti, ki v evropskem sistemu PAL znaša 720 x 567, v ameriškem NTSC pa 720 x 480. Ta standarda sta iz šestdesetih oziroma petdesetih let prejšnjega stoletja in zato davno tega preživeta. Televizijski video prihodnosti, ponekod že sedanjosti, je znan pod kratico HDTV in v najboljši varianti meri 1920 krat 1080 pik. To je že v osnovi petkrat več elementov, v praksi pa se pokažejo še večja jasnost in barvna globina ter hudirjevo naprednejši zvok. Več podatkov zahteva seveda več prostora. Ob želeni fizični kompatibilnosti s predhodniki je bilo to moč doseči le s finejšim navitjem spiralnega utora na plošči. Za branje ožje podatkovne sledi pa je potreben 'tanjši' laser, tak, ki ga je mogoče osredotočiti v manjšo piko. Modrovijoličen žarek z valovno dolžino 405 nanometrov se je zdel razvijalcem optimalen. Za primerjavo s CDjem in DVDjem vržite uč na priloženo tabelo (ki je bila v enaki obliki že objavljena, toda jo iz izobraževalnih vzgibov ponavljamo).

Ko so v laboratorijih potrdili barvo svetlobe, se na plano prišle komercialne težnje. Patent množičnega medija prinaša izumitelju še dvajset let milijarde dolarjev, zato se nihče ne želi odpovedati taki omastitvi, zlasti ne Sony, ki ga še vedno žge poraz pri videokasetah (več o tem najdete v vedežu o zgodovini televizije, id članka 2329 na stranki). In če so pri DVDju tovarne zabave še uspele sesti za isto mizo in se dogovoriti za poenotenje, jim tokrat to ni ratalo. Ko je DVD Forum, krovno združenje proizvajalcev domačinske elektronike ter filmarjev, novembra 2003 za naslednika DVDja izbral Toshibino tehnologijo in ne Sonyjeve, je slednji gladko utemeljil lastno rešitev, blu-ray imenovano. Oba tabora sta zadnja leta snubila podpornike in kazala mišice. Ni minil mesec brez novic, kako je eden na svojo stran pridobil veliko ime računalniške industrije, drugi pa kak holivudski studio. No, optimisti smo vse do zadnjega upali, da je vse to napihovanje navidezno in da bosta tekmeca tik pred zdajci le obelodanila skupno pogruntavščino. Žal se to ni zgodilo. Vse skupaj je zdaj celo videti kot spopad Sonyja in Microsofta (slednji bi se raje ugriznil v koleno, kot da bi podprl blu-ray), saj je prodaja komponent proti njujinemu tržnemu deležu zaenkrat zanemarljiva.





rojstvo	1982	1996	2006	2006
kapaciteta	650 MB	4,7 / 8,5 GB	15 / 30 GB	25 / 50 GB
laser	rdeč – 780 nm	rdeč – 650 nm	modrovijola – 405 nm	modrovijola – 405 nm
žlebični razmik	1,6 µm	0,74 µm	0,40 µm	0,32 µm
zaščitna plast	1,2 mm	0,6 mm	0,6 mm	0,1 mm
1x hitrost	1200 kbps	11,08 Mbps	36,55 Mbps	36 Mbps
filmska hitrost	1374 kbps	10,08 Mbps	36,55 Mbps	54 Mbps
ločljivost videa	352 x 288	720 x 576	1920 x 1080	1920 x 1080
zapis videa	MPEG-1	MPEG-2	MPEG-2, MPEG-4 AVC, SMPTE VC-1	MPEG-2, MPEG-4 AVC, SMPTE VC-1
najpogostejši zapis zvoka v filmu	MP2	dolby digital, dolby digital EX, DTS, DTS-ES	dolby digital (plus), dolby trueHD, DTS, DTS-HD	dolby digital (plus), DTS, DTS-HD

Ospredje

Na papirju je blu-ray zmogljivostno pred konkurentom, saj nosi 25 GB na sloj napram HD DVDjevim 15 gigabajtom. Toda DVD Forum se je za to odločil zavoljo nečesa ne nepomembnega: struktura od Toshibe predlaganega diska je enaka DVDjevi, torej lepljenka iz dveh 0,6-milimetrskih plošč. Zaradi tega je moč HD DVDje ulivati z obstoječo mašinerijo in izdelava je temu primerno cenejša. Blu-ray je moral zaradi večje gostote zapisa ubrati drugačno pot. Podatki so na njem vsled čitljivosti bliže površini, konkretno le 0,1 milimetra pod njo. To pomeni nove proizvodnje linije in dosti porodnih težav. Fabrike imajo kar velike probleme s tiskom dotičnih ploščkov, zato se tega lotevajo redke, cene pa so visoke. A četudi je bil format sprva deležen veliko kritik, tako s strani industrije kot uporabnikov, je po pol leta vojevanja v rahli prednosti. Razlog je seveda PS3, katerega milijon ameriških in japonskih lastnikov zaenkrat odločilno prispeva k previsu tehtnice na Sonyjevo stran.



Filmi na HD DVDjih in blu-rayih so v novi, nižji embalaži. Ameriški so v ozkih elegantnih škatlah, evropski pa zaenkrat v enako širokih kot DVDji. Gospodar prstanov in Vojna zvezd nista niti v napovedih, pride pa kmalu na oba formata Matrica. Cene so med 20 in 30 evri, blu-rayi so v povprečju par enot dražji. Amazon (.de, .co.uk) deluje!

Kar se filmske vsebine tiče, se blagovni znamki le malo ločita. Video zapisa na obeh sta lahko potratni MPEG-2, proslavljeni MPEG-4 AVC in Microsoftov VC-1, dočim so avdio kodeki poleg poznanih DTS in dolby digital še novi dolby digital plus, dolby trueHD ter DTS-HD. Zanimivo je, da so te novosti obvezne za HD DVD (ni nujno, da je film narejen na tak način, pač pa, da komponente s temi kodeki znajo ravnati), blu-ray pa jih navaja le kot opcije. Dolby trueHD je tako imenovan lossless način (kompresija brez izgube kakovosti), vzorčen s 24 biti ob 96 kilohercih in omogoča do osem kanalov. Izdanih HD DVDjev s takim zvokom je cela vrsta, vendar je tehnologija zaenkrat namenjena le največjim avdiofilom, saj za seboj potegne nov odkodirnik in optimalno postavitev sedmih obkrožujočih zvočnikov. Nepraktična oprema za klasične dnevne sobe, skratka.

Video visoke jasnosti do televizorja šiba po elegantnem vodilu HDMI (High Definition Multimedia Interface). Taisti priključek oziroma kabel lahko prenaša tudi zvok (za dolby trueHD je ta pot nujna, saj ne gre prek spdifa ali toslinka). V navezi s tem področjem se pojavlja še ena kratica: HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection). Gre za eno od oblik uveljavljanja digitalnih pravic, ki pravi, da mora biti celotna pot, po kateri teče slika, opremljena s HDCP-certifikatom. Če ne, lahko disk določi, da bo slika le polovične ločljivosti. Zaenkrat se studiji tega ogibajo, a to možnost pravilnik vseeno dopušča. V tem primeru mora biti na škatli filma jasno navedeno, da plošča vsebuje ICT – Image Constraint Token. V dnevni sobi s tem ni težave, saj se tej zaščiti podrejajo vsi televizorji z vhodom HDMI. Kot bom razložil malo naprej, pa težava na računalnikih nastopi ne glede na to, da diski zaenkrat tosortno niso zaščiteni.



Večina filmov omogoča sliko v sliki: dogajanje komentira režiser ali igralci, vrti se video, kako so snemali tisti prizor …

Užitje

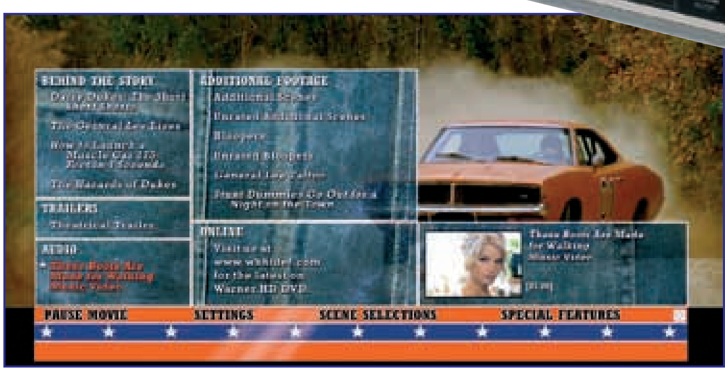
O teoriji je bilo že veliko napisanega, zato brez dodatnega besedičenja prehajam na to, kako je zadeva videti v živo. In videti je zelo živo, vam povem! Video HD je na velikem plazemskem ali LCD-zaslonu, naj bo vir visokoločljivostna QuickTimova prikolica s PC-ja, HDTV-signal ali naslednjegeneracijski plošček, balzam za oči. Če je udejanjen tako, kot se zagre, je skok z DVDja na HD tak kot z VHSa na DVD. In to na televizorju, ki nima polne HDTV ločljivosti 1080p. Kot britev ostra in podrobna slika bo očarala tudi ljudi, ki so jim tehnikalije povsem tuje. HD DVD in blu-ray zaradi visokega toka podatkov nudita najvišjo možno kakovost. Filmski podatki konkretno tečejo s hitrostjo med 20 in 30 Mbps. To je petkrat več informacij na sekundo kot z DVDja, pa še kodek je bolj optimiziran. MPEG-2 je pač preživeto stiskanje. Uporabljajo ga sicer številni blu-rayi, ker so se nekateri studiji spočetka raje zatekali k preizkušenim potem, a vsi HD DVDji, ki sem jih imel priložnost pogledati, so zapakirani z algoritmom VC-1, ki velja za najboljšega.

Poleg jasnejše slike in čistejšega zvoka nosijo take plošče hrpo dodatne vsebine. Raznih dodatkov v slogu intervjujev, dokumentarcev o snemanju, glasbenih spotov in izbrisanih prizorov je praviloma res veliko. Ampak tu nastopi nezaslišana neumnost, v katere obstoj ne bi verjel, če je ne bi videl na lastne oči. Da je ves ta dodaten video v navadni ločljivosti, je še nekako preživljivo – da teče v oknu s črnim robom okoli in okoli, pa ni odpustljivo. Preizkusil sem na treh različnih napravah in prav toliko zaslonih, tako da tega ne morem pripisati strojni opremi. Na 50-palčni plazmi sem imel sliko 72-centimetrskega televizorja. A so usekani al' kaj?? Druga moteča lastnost je kinematografsko razmerje slike večine filmov, ki je večje od televizorskega 16:9, zato je goraj in dolaj črn rob. Resda nekateri zagovarjajo, da se filma ne sme krniti in ga je treba predstaviti takega, kot ga je odobril režiser, vendar tu ne gre za skrajnosti rezanja najširše slike na 4:3, marveč malenkostno porezavo. Lastnik HDTVja bi rad toliko slike, kolikor jo je plačal. Tretja neprijetnost je razvlečeno čakanje, preden se film začne. Že tako so komponente počasne kot hudič, nakar bolščiš najprvo v minuto dolg promocijski filmček, ki kaže lepote HD-ja, nakar se dvakrat zavrti logotip HD DVD, potem te prav počasi vpraša, kakšen jezik želiš, nato se spet zavrti vmesni video, pa še en meni, v katerem končno poveš, da bi rad zrl film. Bolj kot te reči napredujejo, več je čakanja. Videokaseto si zadegal v kišto, ki je instantno pričela predvajati vsebino.

DVD-meniji niso nudili pretiranih opcij. Čeprav je moč avtoring za HD DVD izdelati na podoben način, standard ponuja še dosti več. Platforma, imenovana HDi, je namreč prevajalnik programske kode, konkretno XMLja in javascripta. Na tak način postanejo možnosti bistveno širše, omejene pravzaprav le z izvirnostjo, kreativnostjo in veščinami oblikovalcev. Zaenkrat izkoristka še ni, sčasoma pa bodo prišli filmi, opremljeni s kakimi preprostimi igricami in povezljivostjo z dodatnimi internetnimi vsebinami. Eden od primerov HDija je recimo slika v sliki: medtem ko se celozaslonsko vrti glavni film, v manjšem okniču teče dokumentarec, ki kaže snemanje tistega prizora. Na Universalovih diskih se ta opcija kliče U-Control. Menije zdaj prikličemo kar med tekom filma, nekateri filmi pa nudijo oz-



HD-E1 je ena redkih komponent za HD DVD v Evropi in edina, ki je na voljo v Sloveniji (Harvey Norman – 650 EUR). Filme boste pri nas iskali zaman. Čeprav so razvijalci pred leti obljubljali, da bodo vse enote privzeto in takoj tudi snemalniki, tako ni. Dnevnesobni snemalniki so butična, dva in več jurjev evrov vredna roba, na voljo so le nekatere prav tako drage računalniške pečice (okoli 700 EUR).



Primer novih HD DVDjevih menijev, ki se roletasto prikazujejo med predvajanjem filma. Ko pogledaš več naslovov, zlasti od istega studia, vidiš, da so narejeni z isto šablono, samo font in barve spremenijo.

načbe omiljenih prizorov. Vsi viri poročajo, da so zaenkrat HD DVDji s temi bonbončki dosti bolje založeni kot blu-rayi. Mimogrede, slednji uporabljajo sličen, a vseeno sebi lasten jezik BD-J.
Najbrž se vsakemu poraja vprašanje, ali blu-ray vsled večje kapacitete nudi boljšo sliko. Odgovor je ne. Vsi filmi, ki so na obeh formatih, imajo enak video. Treba je vedeti, da je za HD DVDje kar pravilo, da so dvoslojni (ravno zaradi omenjene preprostejše in cenejše izdelave) in napolnjeni v povprečju z okoli 25 gigabajti, oni drugi pa zvečine enoslojni (film Click je bil prvi dvoslojni modr'-žarek). Modra stran si je pridobila par črnih pik z izdajami starih uspešnic tipa Terminator 1, Smrtonosno orožje 1 in Rocky 1, ki so vse prej kot HD-material. Zaenkrat so vsi skupaj splovili manj kot dvesto naslovov, vendar novitete prihajajo tedensko. Sonyjev studio je, se razume, zapisan le blu-rayu in Buena Vista (Disney) ter Fox prav tako. Universal je edini velikan, ki podpira samo HD DVD, medtem ko Warner in Paramount / Dreamworks nimajo težav z izdajanjem pod obema blagovnima znamkama.
Vsi doslejšnji HD DVDji so regijsko svobodni. DVD Forum se pravzaprav sploh še ni izjasnil, kako in če sploh bodo uvedli območno deljenje. Tekmeci so po drugi plati svet razdelili na tri regije: v prvi so ZDA in Japonska, v drugi Evropa, Bližnji vzhod, Afrika in Avstralija ter v tretji Azija, vključno z Rusijo, Kitajsko ter Indijo. Večina (ameriških) izdaj je tosortno nezaščitenih, denimo vse Warnerjeve in Paramountove ter dobršen delež Sonyjevih. Disney in Fox po drugi plati spoštujeta območja in njujine filme morate kupovati na Stari celini.



Microsoft je prodal okoli 120 tisoč enot HD DVD. To je desetina kvote playstationov 3, toda zagovorniki HD DVDja poudarjajo, da je ta količina stoodstotno namenjena filmom.

Dnevna soba

Samostojne komponente so seveda najbolj elegantna rešitev za kakršnokoli predvajanje, vendar v tem segmentu zaenkrat ne hkrati popolna. Vse te naprave je moč povezati z internetom, od koder potem samodejno pobirajo nadgradnje firmwara, kar je velika potuha za inženirje. Iz tega razloga nobno sukalo HD DVDjev še ne prikazuje slike 1080p, četudi so vsi filmi pripravljeni v tem načinu, le 1080i. Bojda bodo dobili popravek v prihodnosti. Še večje probleme imajo na nasprotnem bregu, kjer se morejo lastniki prvih enot pod nosom obrisati za napredne, interaktivne menije nekaterih novih filmov. Najhuje je, da celo na škatli Toshibinega testnega modela HD-E1 piše, da gre za novo tehnologijo, zaradi česar ni nujno, da bo vse delovalo. Pišmevuh pa taka naprednost. Dotična enota je evropska izpeljanka kritiziranega in grdega ameriškega modela HD-A1, ki se je zbujal slabo minuto. Na srečo so jo medtem dodelali, tako da je zdaj nared za delo po kakih 25 sekundah. Vmesniških minusov ima celo vrsto (pri preskakovanju poglavij recimo ne kaže zaporedne številke), drugače pa deluje povsem zadovoljivo. Presenečen sem bil nad dvigom kakovosti prikaza navadnih DVDjev. Nekaj malega gre na račun digitalne povezave, ostalo pa gre pripisati algoritmom, ki video prisilno raztegnejo in obdelajo. Tako imenovan 'upscaling' ne naredi čudežev, a ni neopazen.
Sobno komponento povežete z izhodnimi napravami bodisi s HDMIjem na zaslon in optiko v zvočni dekodirnik, bodisi samo s HDMIjem v sodoben sprejemnik / odkodirnik. Ta zvok razpakira in razpošlje po svoje, sliko pa zopet čez HDMI posreduje televizorju.



Šest komponent, sedem napajalnih kablov, pet daljincev in milijon metrov nepreglednih žic, stlačenih za omaro. (Manjka še odkodirnik za HDTV in kakšen wii.) Resda je celoten sistem - zadaj čepi še prek HDMIja in optike priključen PC - vsezmogljiv, vendar se uporabnik pri vsem tem počuti kot sužen tehnologije.

Xbox 360 HD DVD

Microsoft je aktiven podpornik tega standarda in je Toshibi pomagal razviti določene softverske rešitve. Njihova enota HD DVD s ceno vsega 200 EUR predstavlja pošten hudournik na mlin DVD Foruma. Ker se je založnik pridušal, da iger na novem mediju ne namerava izdajati, je dotični hardver namenjen le gledanju filmov. V ta namen prilagajo daljinca, na žalost pa je začetna ponudba priloženega filma King Kong že pošla. Ne glede na to, da xbox nima digitalnega priklopa na TV, marveč komponentnega, vidnega odstopanja v sliki ni bilo. Se pa poraja vprašanje, kaj se bo zgodilo po letu 2010, ko bodo filmi pričeli zahtevati digitalno povezavo.
Sama naprava oziroma sistem dobro rabi svojemu namenu. S filmi nisem imel nobenih težav in zagnali so se prej kot na toshibi, kljub temu, da xbox 360 le potrebuje nekaj časa do pripravljenosti. Bolj moteče pri enoti, ki pod ličnim xboxovskim ohišjem nosi Toshibin logotip, je dodatno povezovalno in napajalno kablovje ter res prevelika glasnost. Že ventilatorje od konzole je preveč slišati, tale dodatni vrtinčnik pa hrup le še podvoji. To zamero navajajo vsi lastniki po internetnih forumih, sam pa izdelek zaradi tega celo odsvetujem. Vendarle niso vsi filmi bum in tresk. Vsakdo rad pogleda tudi kaj umirjenega in takrat je tako subtilno šumenje nadvse neprijetno.

HD DVD na računalu

Dve varianti sem preizkusil. Najprvo sem se igral z gigantskim Toshibinim notesnikom qosmio G30 s 17-palčnim zaslonom (1920 x 1200). Pri nas ga za okoli 2500 EUR prodaja firma **Inea, 01 / 513 81 00**. Ker je vse zapakirano v eno škatlo, deluje brez kakršnihkoli težav okoli zaščit. Za dobro mero ima še izhod HDMI, pri čemer je to edina možnost venpeljanja zvoka, saj optičnega ali koaksialnega izhoda ni.
A ljudstvo bolj zanimajo rešitve za namiznike. Takole gredo moje izkušnje. Računalniške enote nismo uspeli dobiti, ker za naše uvoznike sploh ni dobavljiva, zato sem v PC čez USB vtaknil xboxovo enoto. V XPjih je za delovanje potrebna namestitev gonilnikov (nasneli smo jih na natlačenko), v Visti pa stvarca postane operativna samodejno. Edino samostojno dobavljivo igralo je PowerDVD 7.3. Na žalost je zajeban in zahteva, da se PC pokorava HDCPju. To pomeni ustrezno grafično kartico in ustrezen monitor. Poženite diagnostični nucnik HD/BD Advisor z natlačenke in preverite, kako je vaš abak pripravljen na naslednjo generacijo filmov. Zelo verjetno boste dobili več rdečih kot zelenih pik. In če katerikoli element ni tak, kot bi moral biti, PowerDVD preprosto ne stori



Ker so samo najnovejši monitorji in kartice HDCP-ok, je AnyDVD HD mana z nebes.

nič. Na srečo je SlySoft istočasno izdal nadgradnjo programa AnyDVD s končnico HD, ki odstrani vse vrste zaščit z vseh vrst ploščkov. Če želite varnostno kopijo HD DVDja na disku, ni problema. Zaščitni protokol AACS se lahko obriše pod nosom (piratje so na tak način izdali že kup HD DVDjev – če se komu ljubi dolvleči 25 GB). Takenako ta nujnik ukani PowerDVD in HDCP, tako da filmi delujejo bolj ali manj brez težav. Nekaj problemov še vedno je (v Tokyo Drift je denimo občasno igral samo zvok), ampak te gre pripisati zgodnji verziji predvajalnika.

Modro nepriporočilo

Kot rečeno, so to brzinski prvi vtisi. O teh tehnologijah bomo nedvomno pisali (in se ponavljali) še mnogokrat. HD-video je videti super, toda ne upam priporočiti nobenega od sprtih standardov. Si predstavljate, da nabavite petdeset HD DVDjev, nakar, teoretično, čez leto dni format popuši? Molim, da bo Samsung dodelal svojo kombinirano komponento in da bodo zgledu sledili tudi ostali. V dobro vseh.

Temelji PCja

Razmišljanje o novem računalu bi se moralo vedno začeti pri matični plošči, saj je dolgotrajna uporabnost strojčka v največji meri odvisna ravno od te tiskanine. Žal pa armade kratic, specifikacij in tehnologij pogosto uspejo odvrniti manj zagrizene. Da ne bi prišlo do pregrevanja možgančkov, Luni pripravi jedrnat vodič.

Njega dni smo računalnike kupovali šele po treznem razmisleku o možnostih nadgradnje. Navsezadnje je bila glavna privlačnost pecejev prav možnost zamenjave dotrajanih komponent z novimi, ki so strojčku povrnili vitalnost. Zadnja leta je ta trend nekoliko zamrl. Deloma je za to kriva popularizacija – abak dandanes nuca vsakdo, dočim se s študiranjem strojnine (globalno gledano) ljubi ukvarjati le redkim. Deloma pa so skledo do roba napljuvali proizvajalci sami, konkretno Intel in AMD. Kjer smo življenjsko dobo podnožij za procesorje nekdaj merili v letih, zdaj praktično vsaka generacija tiktakal narekuje svojo platformo. Rezultat je dejstvo, da ljudstvo računalnik kupi kot komplet, ga uporablja, dokler obupno ne zastari, nakar ga nese na odpad in se na isti mah odpravi v štacuno po novega.

Kljub temu pa bi bilo napak reči, da nadgradljivost ne igra nobene vloge več. Nekdo, ki se vsaj malce spozna na železnino, lahko s pravilno izbiro komponent – predvsem matične plošče – zagotovi, da bo njegov mlinček vseeno osvežljiv. Pri tem je pomemben pravi tajming. Če se k nakupu spravljaš tik pred izidom nove arhitekture, ti pač ni pomoči, dočim si lahko preudarneži, ki so počakali nekaj mesecev, veselo manejo roke. Kot nanese, je eden teh pravih trenutkov prav zdaj. AMDjevo podnožje AM2 je dozorelo in na voljo je impresiven nabor matičnih plošč, med katerimi je nekaj pravih biserov. Ker se črno-zeleni kar ne morejo prebuditi iz zimskega spanca, bodo athloni naslednje generacije prispeli komaj začetkom 2008. To pomeni, da bo AM2 aktualen vsaj do takrat, če upoštevamo cenjenje dragih procesorjev na sprejemljivo raven, pa še mnogo dlje. Takisto nič ne kaže, da bi se Intel želel znebiti podnožja LGA 775, čeprav bi moral biti ta po dosedanjih trendih že zdavnaj v pokoju. Na njem laufajo tako core 2 dui kot quadi, po zadnjih novicah pa bo sprejel celo koncem leta prihajajoče penryne. Nekaj turbulence utegne povzročiti prihod pomnilniškega standarda DDR3, ki se bo bržkone zgodil pred koncem letošnjika. Sočasno bodo na voljo ustrezno podmlajeni nabori čipov glavnih proizvajalcev, kar kajpak sproži poplavo novih matičnih plošč. A hud razlog za skrb to ni, kajti od DDR3 ne gre pričakovati velikih hitrostnih pospeškov. Njegov čas bo nastopil šele 2008., ko ga bodo zahtevali takratni procesorji.

Veliki premiki se ne obetajo niti na področju periferije. PCI express bo z nami še dolgo. Bolj kot ne na začetku poti je tudi vmesnik SATA, ki se je med trdimi diski komaj dobro uveljavil, medtem ko razširitev takih optičnih pogonov še čakamo. Še najbolj negotova je prihodnost USB 2.0, saj že nekaj časa pripravljajo njegovega brezžičnega naslednika WUSB. A to še zdaleč ni razlog za menjavo celotne platforme.

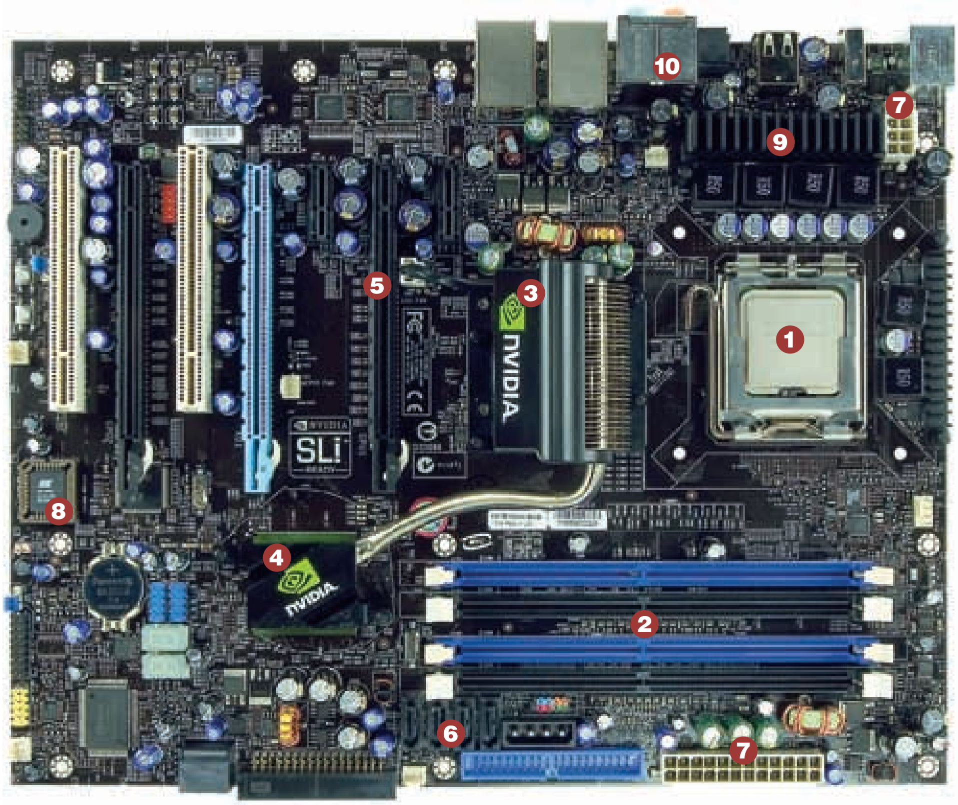
Skupno vzeto je torej sedanjik nadvse primeren za gradnjo novega računala. In ker je srce vsakega matična plošča, je prav, da ji namenimo pozornost.



Par osnov

V družbi procesorjev in grafičnih kartic so matičnjaki pogosto zapostavljani, toda znalci vedo povedati, da neupravičeno. Opravljajo namreč kup vitalnih funkcij, ki so kritične za dobrobit strojčka. Najprej igrajo vlogo stičišča vseh komponent. Ko hoče grafična kartica dostopati do osrednjega pomnilnika, ko program potrebuje na disku shranjeno datoteko ali ko tiskalnik čaka na tekst, ki ga mora izpisati, informacije potujejo po kanalih na matični plošči. Plate hkrati rabijo kot prometni policaji, sicer bi se komunikacija znotraj računala kmalu sprevrgla v velemestno vpadnico sredi najhujše gneče. In nenazadnje plošče večini sestavnih delov določajo, na kakšen način naj sploh delujejo. Skozi nizkonivojski sistem BIOS (Basic Input / Output System) ramnikom povedo, pri kateri frekvenci naj brzijo, zvočni kartici, če naj se podreja kapricam Viste, diskovnem kontrolerju, ali naj omogoči tehnologijo NCQ, vtičem USB, kolikšna je njihova največja prepustnost, in tako naprej. Glede na povedano bi moralo biti jasno, da je slaba, težavna ali napak nastavljena mamaplata eno najhujših prekletstev, ki lahko doleti računalničarja. Težave znajo segati od počasnosti vsega kompa in neprepoznavanja periferije prek nestabilnosti ter naključnih resetiranj do nelogičnih pripetljajev, kot je nezmožnost inštalacije Oken, če je miška vtaknjena v prvi USB-priključek.

Središče vseh matičnih plošč je vezno čipovje, ki ga praviloma tvorita fizično ločena čipa: severni in južni most. Prvi je zadolžen za upravljanje s procesorjem, pomnilnikom in grafično kartico, drugi skrbi za diskovje, vhodno / izhodne naprave, večpredstavnostne dobrote in ostalo obrobno železje. Ti nabori čipov oziroma 'čipseti' so preklemano zapleteni



1 - Domovanju procesorja rečemo ležišče oziroma socket. 2 - Ramnike v plato tlačimo tako, da deluje-jo dvokanalno. 3 - Severni most čipovja oskrbuje proc, ram in grafo. 4 - Južni most je namenjen periferi-ji. 5 - Najdaljše PCIe-reže so si rezervirale grafikulje. Če jih je na plati več, ta podpira SLI ali crossfire. 6 - Vtiči SATA zavzemajo precej manj prostora od starih IDE. 7a in 7b - Plošča se napaja iz dvojice belih konektorjev ATX. 8 - Čipek z biosom je videti neugleden, vendar je sila pomemben. 9 - Tuljave in konden-zatorji skrbijo za stabilno delovanje. 10 - Skozi vhodno / izhodne vtiče računalo komunicira s svetom.

skupki tranzistorjev, od katerih je v največji meri odvisno, kako se bo plata obnesla in katere funkcije bo podpirala. O tem, kako težko je izgotoviti dobrega, najlepše priča trenutno stanje na trgu. Nekdaj domi-nantni Azijci so v zadnjih letih skoraj docela izginili. VIA bolj kot ne životari in močno zamuja s podporo novim standardom ter procesorjem. SISove modele, ki so še ne tako dolgo nazaj veljali za napredne, je dandanes praktično nemogoče najti na matičnjakih priznanih fabrik. ULIja sploh več ni, saj ga je popa-pala Nvidia ... Področje tako obvladujeta dve podjetji – Nvidia trg za AMDjeve procesorje in Intel svoj del spektra. S klepanjem naborov se ukvarja tudi ATI, vendar se zdi, da bolj kot ne konjičkasto. Doslej niso poželi vidnejših uspehov, povrhu pa njihovega nove-ga lastnika, AMD, posel s čipovji ne zanima pretira-no, tako da je prihodnost oddelka negotova.

Tako pridemo do situacije, ko večino čipsetov klepa-ta dve fabriki. Vsi silni proizvajalci matičnih plošč zgolj kupujejo njune izdelke in jih cinijo na plate. Je presenetljivo, če so si nekatere nadvse podobne?

Zaplate silicija pobliže

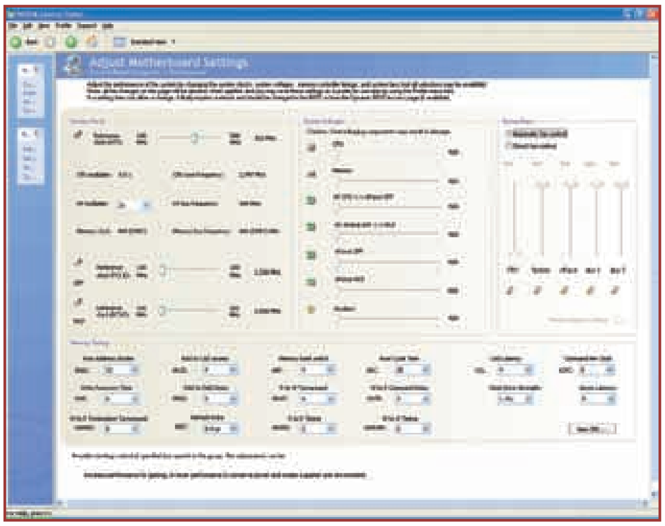
Od kod potemtakem tudi stoodstotne cenovne razlike med ploščami, ki uporabljajo enako čipovje? Na srečo mamaplatarski biznis ni degradiral na raven grafikuljnega, kjer proizvajalci na kartice zgolj limajo svoje nalepke ali kvečjemu zamenjujejo hladilnike. Oblikovanje plat je zahtevno opravilo, pri čemer je marsikaj podvrženo znanju ali izbiri izdelovalca. Na prvem mestu gre za kakovost sestavnih delov. Upori, kondenzatorji, reže PCIe, vtiči SATA in vsa ostala šara prihaja iz različnih virov, ki se ločijo po kvaliteti. Boljši in dražji deli botrujejo daljši življenjski dobi plošče, večji stabilnosti, pripravljenosti na navijanje in podobno. Pred časom je razsajal škandal o pod-povprečnih kondenzatorjih, ki so odpovedali mnogo prekmalu in plošče naredili neuporabne. Jasno, šlo je za cenena kitajska skropucala, na račun katerih so si nekatera podjetja višala marže. Ko je javnost izvedela za vzrok glavobolov in romanj na servis, so nepre-mišljeni proizvajalci fasali mastne tožbe, njihov sloves pa je splaval po straniščni školjki. Mnogi zato med vr-linami svojih modelov sedaj izpostavljajo 'first class Japanese capacitors'.

Dolžina cenovne nalepke je nadalje odvisna od zmožnosti BIOSa. Morda ni kojci očitno, a vrhunske plate se od ne tako posrečenih sestric mnogokrat ločijo le po dovršenosti nizkonivojskega operaci-jskega sistema. Od tega je odvisno veliko, vključno s tem, katere procesorje bo matična podpirala, kako prijazna bo do navijanja in nenazadnje, kako stabilna bo. Strokovnjaki na področju programiranja BIOSov niso ravno pogosti in njih prehajanja včasih naznanja-jo padec enega ali vzpon drugega podjetja. Ko je Os-car Wu s svojo ekipo iz Abita prebegnil k DFIju, je slednji med navijalci skorajda čez noč zaslovel z izje-mo serijo lanparty. Abit je po drugi strani izginil iz so-ja žarometov, zabredel v finančne težave in na koncu doživel sovražni prevzem. Ko skupina gurujev Wu-

jevega kalibra preživi mesece ob klepanju popolnega BIOSa, ste lahko prepričani, da se to še kako pozna na ceni.
In še najbolj očiten vzrok cenovnih razlik: dodatna oprema. Določene plošče so v tem pogledu zelo osnovne, saj se vsa tiskanina bolj kot ne zanaša na funkcije, ki jih ponuja čipset. Glede na vsesplošno naphanost slednjih to ni ravno katastrofalno, saj celo najbolj oskubljenim platam zagotavlja nabor dobrot, s katerimi se pred nekaj leti niso mogli pohvaliti niti najbolj luksuzni primerki. Diskovni krmilniki s poznavanjem RAIDa 5, gigabitne mrežne, osem in več priključkov USB 2.0, 7.1-kanalni zvočni procesorji ... Vse to je danes malodane samoumevno. Vseeno pa je ob pogledu na dobrote dražjih matičnjakov težko ostati ravnodušen. Zmeraj več se jih diči s pasivnimi toplotnopipičnimi hladilnimi sistemi za vezno čipovje. Kdor je bil primoran poslušati navit 40-milimetrski ventilatorček na čipsetu, bo kaj takega znal ceniti. Nadalje so pogost plus brezžičnostni in modrozobi vmesniki, ki znajo priti nadvse prav. Vrhunec opremljenosti predstavljajo igričarske plate, recimo Asusovi modeli iz serije republic of gamers in Abitova družina fatal1ty. Te so nakičene z vsem možnim: dodatnimi zvočnimi moduli, mikrofoni, LED-osvetlitvijo priključkov, informacijskimi zaslončki, gumbi za hitro preobutje ... Ni presenetljivo, ko jim cena zraste v oblake.

Tranzistorska polja

Kot omenjeno uvodoma, področje čipsetov za AMDjeve procesorje tačas skoraj v celoti obvladuje Nvidia. Serija nforce se je v šokantno kratkem času uspela trdno zagozditi v srcih zanesenjakov in nič ne kaže, da bi jo kaj resneje ogrožalo. Trenutno aktualna je družina nforce 500: 590 SLI je ultimativni primerek, 570 ultra in 570 SLI sta namenjena širši rulji, dočim 520 in 500 limajo na cenejše plate. Poskusi konkurence ob tem izpadejo polovičarski. Nabor VIA K8T900 je zastarel in ga je najti na vsega par primerkih matičnih plošč, dočim sta SIS 756 in ATI (oziroma, če smo natančni, AMD) 580X crossfire še redkejša.
Podobna situacija vlada na Intelovi strani mavrice, kjer procesorska godzila ostaja največji ponudnik naborov za svoje čipe. Nekoliko starejši 975X kraljuje na najbolj puvaških platah, dočim megauspešna serija 965, skovana namensko za core 2 duo in quad, obvladuje mase. Nvidia je še vedno v podrejenem položaju, a vrhunska čipseta 680i ter 650i nakazujeta, da se bo Intel v prihodnje moral pošteno potruditi.
In ostali? SISove umotvore za core 2 duo je praktično nemogoče najti na dejanskih platah, VIA PT890 v primerjavi s konkurenco izpade nekoliko bedno, medtem ko se AMD trudi kar najbolj zanikati obstoj Atijevega čipseta za procesorje core 2. Edini konkretni dokaz za njegov obstoj je odlična DFIjeva plošča lanparty ICFX3200-T2R/G.



Nvidia je uporabnike prijetno presenetila z izjemno zmogljivim programjem za nadzor vseh parametrov plošč. Navijalcem posebej dogaja Ntune.

Čipje za Intelovo čipje

Intel 965

Družina 965 je je najsodobnejši skupek Intelovih naborov. Razvili so jo namensko za procesorje z arhitekturo core in jih podpira v polnosti. Tvorijo jo trije odvrtki: najzmogljivejši in najdražji je P965, medtem ko sta G965 ter Q965 izdelana okoli grafičnega jedra GMA 3000 in namenjena vdelavi v abake za poslovneže ter manj zahtevne domače uporabnike. Kljub temu, da 965ice ne spadajo v skupek Intelovih elitističnih veznih naborov, so do vrha naphane z najsodobnejšo tehnologijo. P965 premore vrhunski pomnilniški krmilnik, ki po učinkovitosti poseka celo tistega v mnogo dražjem 975X. Zadevica podpira ramnike DDR2-800 in s tehnologijo Fast Memory Access pametno ureja zahtevke po branju in pisanju, kar blagodejno vpliva na poskočnost vsega računala. Edino področje, kjer Intelova garda vsaj na papirju zaostaja za AMDjevimi in Nvidijinimi rešitvami, je podpora večkartičnim skupkom. 965 ponujajo skupno šestnajst PCIe-linij, kar pomeni, da jih je grafam v

Lastnosti matične plošče so v največji meri odvisne od naphanosti



dvojni navezi na voljo le po osem. A ker v praksi to ne vpliva na performanse, se ne gre preveč sekirati. Prav tako je treba upoštevati, da Intelove čipsete skozi gonilnike še naprej podpira le AMD / ATI. Nvidia ljubosumno zaklepa SLI na lastna čipovja, akoravno je na spletu najti shekane šoferje, s katerimi geforci dvo-



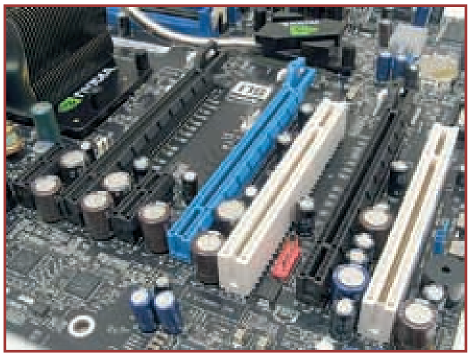
glasno zapojejo tudi na ostalih platah.
Nabori 965 so praviloma sparjeni z južnim mostom ICH8 / R, ki ni dosti manj impresiven od severnega bratca. Rokovanje s standardom SATA 2 je samoumevno in ICH8 ponuja šest tovrstnih priključkov. Pogone je moč organizirati v čuda načinov RAID, vključno z RAID 5 in RAID 10, tu pa je še tehnologija matrix RAID, ki dovoljuje kreiranje polj na ločenih particijah in podobne karafeke. Nekoliko manj posrečena ideja je popolna izpustitev podpore vmesniku IDE. Ker nekako 99,89 odstotkov ljudi še vedno poseduje optične pogone s ploščatimi kabli, so proizvajalci plat na svoje izdelke primorani limati dodatne krmilnike. Lepo, da se Intel zavzema za hitro sprejetje sodobnih standardov, vendar bi se tega lahko lotil na manj grob način. Namečkoma nekoliko zbode manko mrežnega vmesnika, ki znova sili k rabi zunanjih rešitev. Na matičkah z naborom 965 je najpogosteje najti Marvellove gigabitne ethernete yukon in Intelove ločene rešitve. A to sta hkrati edini potencialni zameri do ICH8, kajti preostanek je vrhunski. Čipek ponuja deset kanalov USB 2.0 in se ponaša z vrhunskim osemkanalnim zvočnim kodekom HDA.

Intel 975X

Črka X naznanja, da 975X spada med Intelove nabore, namenjene ekstremnim edicijam procesorjev in le najdražjim matičnim ploščam. Zadeva je nekoliko starejša od družine 965, tako da višji ceni navkljub ne podpira toliko sodobnih dobrot. Združljivost z žrebički core 2 je neoporečna, vendar se zatakne že pri pomnilniku. 975X uradno podpira le module DDR2-667, dočim ostala vrhunska čipovja veselo rokujejo z DDR2-800. No, roko na podplat gre za bolj puhel minus, saj se fabrike mamaplat že od nekdaj požvižgajo na uradna priporočila in z različnimi delilniki podpirajo mnogo poskočnejši ram. Stanje z rabo dvografikuljnih skupkov je enako kot pri 965. 975X vsebuje šestnajst linij PCIe in brez hekerskih posegov preživeči le crossfire.
Podporo periferiji, diskovju in večpredstavnosti zagotavlja južni most ICH7 / R. Ta je v večini lastnosti enak posodobljeni osmici, le da namesto šestih priključkov SATA 2 premore štiri in namesto desetih USB-jev 2.0 osem. Za to se več kot oddolži z vsebnostjo enega kanala IDE, kar ravno zadostuje za priklop ploščkosukov. Ostanek ponujenega je enak, vključno s tehnologijo matrix RAID, osemkanalnim zvokom in odsotnostjo etherneta. Mimogrede, črka R v imenu označuje podizpeljanko južnega mosta, ki pozna diskovno tehnologijo NCQ. O tej smo več napisali v zadnjem velikem preizkusu diskovja (Joker 141 ali strankin id 1515).

Nvidia nforce 680i

Nvidijin vstop na trg Intelovih naborov ni šel povsem po načrtih. Oktobra lani izdani nforce 590 SLI je kipel od dobrot, vendar se je navdušencem zameril s slabo navijabilnostjo. Odgovor je prišel bliskovito: manj kot dva meseca pozneje je Nvidia predstavila nforce 680i SLI. In to še zdaleč ne polovičarsko, kajti reč so zapekli na matično ploščo lastnega dizajna, ki je tako navdušila splovitvene partnerje, da so jo brez sprememb uvrstili v svoj prodajni program. Hkrati so izdali paket prenovljenega softvera, vključno z močno nabildano aplikacijo Ntune. S tem so po lastnih besedah dosegli zastavljeni cilj – izgotoviti najboljšo in funkcijsko najbolj popolno navijalsko platformo za Intelove procesorje. Glede drugega ni nikakršnega dvoma. 680i je od svojega predhodnika podedoval neverjeten nabor lastnosti: polno podporo vsem procesorjem core 2 in ramnikom DDR2-800; obvladovanje zunanje frekvence 1333 MHz, ki jo bodo zahtevali šele prihodnji čipi; z vsemi žavbami namazani pomnilniški krmilnik, menda posebej prilagojen delu s predpomnilniško obilnimi cori 2; osemnajst linij PCIe ... Nabor ponuja možnost sodelovanja s posebnimi certificiranimi pomnilniškimi moduli SLI. Gre za vrhunski pomnilnik, ki je prednastavljen za optimalno delovanje s 680i celo pri hitrostih do DDR2-1200. Kakopak so dotične paličice dražje od žafrana, a slinimo se vseeno lahko.
Pri vsem skupaj se malo čudno bere le tistih osemnajst povezav PCIe, saj Nvidia oglašuje polno podporo SLIju. Dvomi se razblinijo ob pogledu na gigantski južni most, ki pridodaja naslednjih 28 linij. Čipset tako ne le, da vsaki grafi ponuja čisto šestnajsterico kanalov, temveč mamaplatarje spodbuja k zapeki tretjega vtiča PCIe x16 na izdelke. Ta je namenjen priklopu fizikalnega pospeševalnika, o katerem bomo letos iz Nvidijinih logov slišali še veliko. Impresivni seznam se nadaljuje s periferijo: šest vtičev SATA 2, podpora NCQ in kopici načinov RAID, obvezni IDE-kanal, do desetkanalni (!) zvok HDA, dva gigabitna mrežna priključka, deset portov USB 2.0. Ena od zanimivih lastnosti južnega dela 680i je mrežna tehnologija first packet. Preprosto rečeno gre za prioretizacijo podatkovnih paketkov glede na aplikacijo. Ko je linija zasedena, bodo podatki iz iger, programčkov za glasovno komunikacijo in drugega na zamik (lag) občutljivega softvera imeli prednost pred ostalo šaro, recimo doljemanimi porniči.



● **Za druženje grafikulj mora plata vsebovati dve reži PCIe X16. Upoštevajte, da Nvidijina čipovja podpirajo le SLI, Intelova in AMDjeva pa crossfire.**



● **Hlajenje sestavnih delov čipseta ni mačji kašelj. Tranzistorske polpetke se znajo hudimano segreti in ogroziti stabilnost sistema, zato nanje limajo hladnjake s toplotnimi pipami.**

Nvidia nforce 650i ultra in SLI

Nekoliko okleščeni različici 680i je ime 650. Na voljo je v dveh izvedenkah: osnovna je ultra in ne podpira deljenja PCIe-kanalov, dočim verzija 650 SLI zna razdeliti svojih šestnajst linij. Nabora sta v vseh pogledih inferiorna 680ici, torej je Nvidia umeščanje v tržne segmente opravila temeljiteje kot Intel. Podpora procesorjem je neokrnjena, takisto ramu DDR2-800, dočim je preostanek doživel konkretno rezanje. Tako odpade druženje z rami SLI, 1333-megaherčno zunanje vodilo, tehnologija linkboost, ki ob uporabi geforca navije vodilo PCIe za četrtino, po dva vtiča SATA 2 in USB 2.0, eden od gigabitnih ethernetov in tako naprej. Kljub temu že hiter pogled v tabelo s konkurenco razkriva, da 650ici še zdaleč nista inferiorni in se pošteno kosata z Intelovo družino 965.

AMD crossfire xpress 3200

Atijev posel z veznimi čipovji nikoli ni dobil prave priložnosti. Ob vstopu na trg so se soočili z močno konkurenco izvežbane Nvidie, nakar jih je tik pred izdajo težko pričakovanega nabora RD600 (marketinško kodno ime: crossfire xpress 3200), namenjenega zadnjim Intelovim žrebičkom, pohopsal AMD. Ta že tako ali tako ni najbolj naklonjen proizvajanju čipsetov, še manj pa takšnih, ki podpirajo tekmečeve procesorje. CFX 3200 je sumljivo izginil z radarjev in ga je težko najti celo na proizvajalčevi strani. Skupek je obliteracije rešil DFI, ki je okoli njega zasnoval že ob izidu kultno plato lanparty UT ICFX3200-T2R/G. Še dobro, kajti Atijeva rešitev nikakor ni slaba. Kot nakazuje že ime, so jo izdelali z navzkrižnim ognjem oziroma parjenjem radeonov v mislih. Dve reži PCIe x16 sta samoumevni, ni pa taka tretja. Da, tudi Atiju diši trg fizikalnih pospeševalnikov, zato je nje namembnost enaka kot

	AMD crossfire vxpress 3200	Intel P965	Intel 975X	Nvidia nforce 680i	Nvidia nforce 650i SLI	Nvidia nforce 650i ultra
skrajna zunanja frekvenca	1066 MHz	1066 MHz	1066 MHz	1333 MHz	1066 MHz	1066 MHz
pomnilniška podpora	DDR2-800	DDR2-800	DDR2-667	DDR2-800	DDR2-800	DDR2-800
kanali PCIe	24	22	22	46	18	18
večgrafična podpora	crossfire	crossfire	crossfire	SLI	SLI	brez
priključki SATA 2	4	6	4	6	4	4
podpora RAID	da	da	da	da	da	da
vtiči USB 2.0	10	10	8	10	8	8
ethernet	brez	brez	brez	2 x 10/100/1000	10/100/1000	10/100/1000
zvok	HDA	HDA	HDA	HDA	HDA	HDA

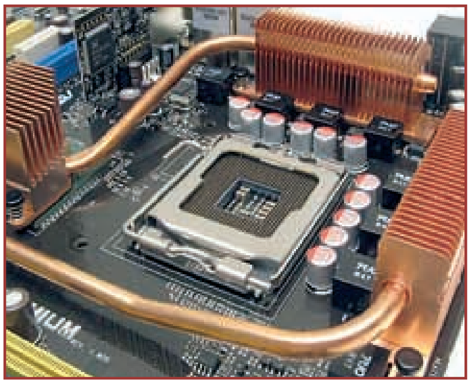
pri 680i. Za razliko od Nvidijinega behemota pa 3200 vsakemu vtiču ne dostavlja polnega števila kanalov – grafična jih dobita po osem, fizikalni štiri. Kar se pomnilniške in procesorske podpore tiče, je čipset v vrhu. Rokuje z ramniki DDR2-800 (neuradno tudi DDR2-1066) in z vsemi proci na arhitekturi core 2.

Južni most tvori prenovljeni čip SB600, naslednik ne tako posrečenega SB450. Dodaja štiri povezave PCIe, pet krmilnikov USB 2.0 (torej skupno deset priključkov), nabor štirih vtičev SATA 2 s podporo NCQ, obvezni enokanalni vmesnik IDE in kakopak zvok. Po zgledu Intelovih južnjakov so mrežni vmesniki žal izostali. Čipek ne premore fensi tehnologij za akrobacije z RAIDom 5 ali mrežami, a poglavitna naloga Atijevih inženirjev je bila povečati prepustnost diskovnega in USB-podsistema. To jim je po rezultatih sodeč dobro uspelo.

Nabori za athlone

Nvidia nforce 590 SLI

Medtem ko je bila Nvidia skorajda primorana preskočiti intelaške 500ice, gre družini na področju AMDjevih procesorjev odlično. Kraljevski model nforce 590 SLI je funkcijsko najpopolnejši in najbolj zaželen čipset za athlone. Po lastnostih je skorajda identičen 680i, le da je vezan na podnožje AM2, skozi katerega podpira vse moderne athlone, vključno z zadnjimi 65-nanometrskimi primerki. To pomeni skupno 48 PCIe kanalov; šest mest za diske SATA 2, ki jih je moč organizirati v polja RAID 0, 1, 0 + 1 in 5; podporo NCQ; vrhunski zvočni kodek azalia HDA; gigabitna mrežna vmesnika; manjše pleme priključkov USB 2.0 in tako naprej. Umanjkale niso niti napredne tehnologije, s katerimi se diči 680i. Linkboost za četrtino navije



S podnožji tačas ni zmede. Vsi Intelovi žrebički pašejo v LGA 775 in vsi moderni athloni v socket AM2. Ako vam ponudijo kaj drugega, recite nein, danke!

vodilo PCIe, če v plati zazna geforca 7900, 8800 ali novejšega, o first packetu ste že prebrali, tu pa je še dual net. Gigabitna etherneta je na 590 SLI in 680i moč združiti v enega virtualnega s prepustnostjo 2 Gb/s. Piratki ste sedaj najbrž zastrigli z ušesi, a vedite, da današnje širokopasovne povezave ne izkoriščajo niti 100-megabitne mreže, kaj šele dvegigabitne. Druga zgodba so LAN-čage ... Morda še bolj zanimiva je redundanca, ki jo omogoča pogruntavščina. Ako ena od povezanih mrežnih odpove, krmilnik to zazna in promet brez prekinitve preusmeri na drugo. Idealno za domače špilavske strežnike.

Nvidia nforce 570 ultra in SLI

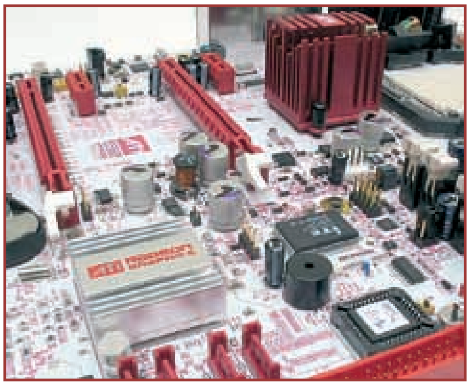
Nforce 570 je za athlone tisto, kar je za core 2 nforce 650i. Nekoliko priščipnjena inačica puvaškega nabora, namenjena platam, za katere ni treba prodati notranjega organa. Šparanje se najbolj pozna na številu PCIe-kanalov, ki jih v primeru modela SLI 28, dočim jih v ultri naštejemo dvajset. Parčkanje kakopak podpira le prvi, in še takrat karticam dodeljuje po osem linij. A po pravici povedano je to malenkostna zamera, saj sta vezna nabora drugače dokaj neokrnjena. Ohranila sta popolno funkcionalnost južnega mostu, vključno z RAIDom 5, gigabitnima mrežnima vmesnikoma ter tehnologijama first packet in dual net. Izostal je le Linkboost, vendar zaradi tega ni pričakovati krvavečih src.



Opremljenost dražjih matičnjakov je zavidljiva. Proizvajalci dodajo čuda nucnikov, med drugim tudi zvočnike.

AMD 580X crossfire

580X je bil njega dni znan kot crossfire xpress 3200, prvi nabor, ki je v enem čipu združil dovolj kanalov PCIe za polnopljučno delovanje dvojice grafikulj. V sedaj že precej dolgem obstoju je pobral dosti nagrad in ob prehodu na podnožje AM2 celo spremenil ime, vendar neke širše priljubljenosti ni uspel doseči. Najti ga je le na redkih matičnih ploščah, uporabniki pa ga kljub velikemu navijaškemu potencialu bolj kot ne ig-



Velik del posla s čipovji so integrirane rešitve, ki vsebujejo švohno grafikuljo. Iz članka smo jih izpustili namensko, saj so povsem neprimerne za vsakogar, ki kdaj povoha igre.

norirajo. Zakaj je tako, je velika uganka, saj nabor ni slab. Podpira vse athlone s podnožjem AM2 in premore skupno 40 kanalov PCIe, kar sta presegla šele mnogo mlajša nforca 590 in 680. Južni most je enak kot pri intelaški verziji, torej spodobni SB600. Z Nvidijinimi po šivih pokajočimi konkurenti se ne more kosati po številu dobrot in zanimivih tehnologij, a je hiter in zmore zadovoljiti vsakogar razen najbolj picajzlastih in zahtevnih osebkov. Zanimivost: DFljeva plošča lanparty CFX3200-DR/G, osnovana okoli starejše inačice 580X, je pobrala nagrado za najboljšo navijalsko plato s podnožjem socket 939.

Katerega izbrati?

Vezni nabori so v zadnjih letih precej dozoreli in hitrostne razlike med njimi je treba iskati s Hubblovim teleskopom. Neizprosni trg je v navezi z dobro informiranostjo kupcev izločil inferiorno konkurenco. Kljub temu sem na kup zbobnal plate z opisanimi čipseti in jih spustil na testni poligon. Večina jih je bila iz Asusovega tabora, saj je to edini proizvajalec s praktično neomadeževanim slovesom hitrosti, stabilnosti in navijalske prijaznosti. Intelov core 2 extreme pri 2,93 GHz so tako gostile striker extreme z nforcem 680i SLI, P5N-E SLI z mlajšim bratcem 650i SLI, P5B-E s P965 in P5W DH deluxe z 975X. Edina črna (ali, bolje, fluroscentno oranžna ovca) je bila DFljeva ICFX3200-T2R/G, ki je skrbela za prisotnost crossfire xpressa 3200. AMDjevega žrebička, athlon 64 5800+, so po drugi strani ujčkale ASUS crosshair kot zastopnik nforca 590 SLI, M2N-SLI deluxe s 570 SLI in MSI K9A platinum, na kateri je domoval AMD 580X. Preostanek testnega sistema je bil enak: duet 512-megabajtnih paličic Corsairovega pomnilnika DDR2-800, WDjev 250-gigabajtnež in geforce 7950GX2. Softverski testni komplet so tvorili obvezni PC Mark, F.E.A.R. in X3, dodatno pa sem preveril še hitrost mrežnega vmesnika ter diskovnega in USB-krmilnika.

Po pričakovanjih šokantnih rezultatov ni bilo. Vsi preizkušeni nabori so se obnesli odlično, z razlikami, ki mejijo na statistične napake. Posebej gre pohvaliti Atijeve inženirje: ti so se dolgo ubadali s hrošči v južnem mostu, ki so omejevali prepustnost USB-naprav in diskovnih pogonov. Teh težav SB600 več nima in je po naspidiranosti docela konkurenčen. Vseeno pa gre skupno prvo mesto Nvidijinima šampionoma, ki sta zasedla prvo mesto v večini testov. Kako pirova je ta zmaga, presodite sami. Razlik v praksi gotovo ne boste opazili.

Še en pomemben preizkusni poligon za vezne nabore je zmožnost navijanja. Kako pomembna je ta postala, priča žalostna usoda intelaškega nforca 590 SLI. Platke so zato fasale zadnje BIOSe in skušale svoj procesor pripraviti do čim poskočnejšega delovanja. Navijalci (in tisti, ki so si vzeli čas za članka s strankinima idjema 1778 ter 3488) bodo radi izpostavili, da je poleg najvišje skupne frekvence zelo pomembna hitrost zunanjega vodila. V tem pogledu je najbolj zablestel nforce 680i, ki so ga zasnovali prav za navijanje. S spuščenimi množilniki je zunanjo frekvenco in po-

	AMD 580X	Nvidia nforce 590 SLI	Nvidia nforce 570 SLI	Nvidia nforce 570 ultra
podprti procesorji	vsi AM2	vsi AM2	vsi AM2	vsi AM2
kanali PCIe	40	46	28	20
večgrafična podpora	crossfire	SLI	SLI	brez
priključki SATA 2	4	6	6	6
podpora RAID	da	da	da	da
vtiči USB 2.0	10	10	10	10
ethernet	brez	2 x 10/100/1000	2 x 10/100/1000	2 x 10/100/1000
zvok	HDA	HDA	HDA	HDA

mnilnik popeljal do dotlej še nevidene hitrosti. Dosti slabše se nista odrezala niti P965 in CFX 3200. Posebej slednji se je izkazal z neverjetno prilagodljivostjo, najbrž prav zaradi odličnega BIOSa na DFIjevi mamaplati. Zadevica ponuja nastavljanje vsake najmanjše podrobnosti, kar je raj za znalce, ki orgazmirajo ob filigranskem tunanju svojega sistema. Solidno, a opazno najslabše se je odrezal 975X, ki očitno ne uspe dohajati mlajše konkurence.

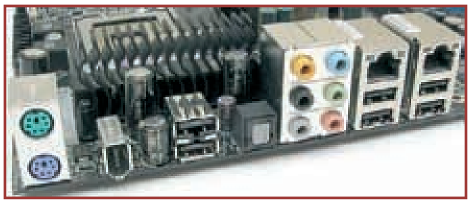
Stanje na AMDjevem področju je bolj izenačeno. Za pospeševanju najbolj prijaznega se je izkazal nforce 590 SLI, vendar z le parmegaherčno prednostjo pred AMD 580X. Če bi slednjega preizkusil na DFIjevi plošči, bi bila situacija morda obrnjena.

Nenazadnje moram par besed posvetiti programju in gonilnikom, ki čipovja spremlja. S tega vidika Nvidia nima konkurence, saj so Ntune in ostale nucnike iz grdih, počasnih ter hroščatih račkov uspeli spremeniti v jako uporabne kose softvera. Aplikacije, ki jih svojim platam prilagajo tovarne, ob njih izpadejo kot Winsi 95 napram Visti. Kapo dol.

Konkretna priporočila

Čipovja bi sedaj morali imeti v malem prstu, a ne dvomim, da se vam v glavah še vedno zastavlja vprašanje, katero matično ploščo kupiti. Če pričnemo pri AMDju, je za ljudi z zares globokimi žepi najboljša izbira ASUS crosshair. Že tako impresiven nabor dobrot nforca 590 SLI dopolnjujejo brezštevilni bonbončki in podrobnosti, ki plato naredijo za tako rekoč popolno. Častno omembo si zasluži MSI K9N diamond **(E-Misija, 01 / 830 35 30)** za okoli 220 evrov, ki za asusko ne zaostaja veliko in se diči z zvočnim čipom soundblaster audigy SE. Za tiste s plitkejšimi denarnicami bo pravšnja izbira kaj s čipovjem 570 ultra. ASUS M2N-E je soliden in s ceno sto petnajstih evrov nadvse ugoden primerek, vendar vedite, da navijanju ni najbolj prijazen. Tako kot ostale asuske ga dobite pri **Avteri, 01 / 585 36 10**. Če vam je cilj overclockanje, je težko premagati razmerje med ceno in zmogljivostjo, s katerim se dičijo nekateri Biostarovi modeli, recimo tforce 570U. Proizvajalec pri nas ni najbolj poznan in zastopan, njegove plate prodajajo pri E-Misiji. Bogati navijalci bodo po drugi strani posegli po DFI lanparty UT NF590 SLI-M2R/G. Za klobasastim imenom se skriva fenomenalna, prilagodljiva plošča, ki bo iz athlona znala izcimiti poslednji megaherc. O njej se pozanimajte v trzinskem podjetju **PC Hand, 01 / 530 08 00**.

Za core 2 duo, core 2 quad in ostalo Intelovo zalego je ultimativna izbira ponovno ASUS, in sicer model striker extreme. V bistvu gre za intelaško verzijo crosshaira, opremljeno z nforcem 680i in naphano z brezštevilnimi dobrotami. Vse skupaj že meji na kič, vendar določene funkcije, recimo osvetljenost priklopnih mest in informativni zaslonček LED, hitro prirastejo k srcu. Slednjega ni moč reči za ceno tristo petdesetih evrov, ki strikerja bolj kot ne diskvalificira. Trideset evrov cenejša MSI P6N ponuja večino funkcionalnosti in je enako stabilna ter hitra. A še vedno gre za cene, ob katerih večina zgolj odmahne. Za bolj trezno razmišljajoče je fenomenalna odločitev 160 evrov težka ASUS P5B-E, če pa je tudi to preveč, posezite po Gigabytovi 965P-DS3, ki košta cirka 130 ojrov (**Izishop, 01 / 242 83 40**). Navijalcem se bo ponovno nasmihal Biostar, konkretno z modelom tforce 965PT. Za 125 evrov boste težko dobili boljšo ploščo. Če denar ni ovira in je cilj zadnja kaplja procesorske moči, pak ne morem mimo v vseh pogledih fenomenalne DFI ICFX3200-T2R/G.



Boljše plate so priključkovni multipraktiki. Poleg ustaljenega nabora ponujajo mrežna adapterja, gorečo žico, wi-fi, bluetooth in že nekaj časa tudi optične zvočne vtiče toslink.

IZBIRA POMNILNIKA

Ko smo nazadnje pisali o matičnih ploščah (Joker 119, skoraj štiri leta tega), smo pomnilniku posvetili zajetno osrednje poglavje. Izbira prave vrste rama je bila tedaj vse prej kot trivialna: athlončki so rabili module DDR-266 in 333, pentiumom se je kolcalo po hitrejših DDR-400, nekje na obzorju sta se potikala standarda SDR in RDR, povrhu pa je bilo treba ugotoviti, ali plošča podpira dvokanalno navezo. Zmeda!

Trenutna situacija je dosti preprostejša in prijaznejša do nakupovalčevih živcev. Obe glavni procesorski fabriki podpirata izključno standard DDR2, kakopak v dvokanalnem načinu. Tako je treba pogruntati le, katero hitrost izbrati. Na srečo tudi pri tem ni moč napraviti fatalne napake, z izjemo modulov DDR2-400, ki jim je rok trajanja že zdavnaj potekel. Vsa vezna čipovja in athlonovi krmilniki brez težav delujejo z vrstami DDR2-533, DDR2-667 in DDR2-800. Ne glede na to, katere paličice zatlačite v matično ploščo, jih bo ta prepoznala in ustrezno prilagodila razmerje z zunanjo frekvenco (FSB ali Front Side Bus). Če sistem želite izkoristiti v polnosti, boste posegli po ramu DDR2-800 oziroma, kot mu pravijo nekateri proizvajalci, PC2-6400, vendar razlike po pravici povedano niso ogromne. Kar se tiče količine, je priporočljivo imeti vsaj gigabajt, seveda v obliki dveh 512-megabajtnih paličic, tako da do izraza pride dvokanalnost. Za uporabnike z Okni XP bo to dovolj tudi pri naprednejši rabi računala. Ako na disku ždi Vista, pa se splača resno razmisliti o 2 GB. Dodatna shramba se pozna, saj sistem opazno manj melje po disku.

Kaj pa 1000- in več megaherčni moduli s skorajda smešno visokimi cenami? Namenjeni so navijalcem, ki želijo podirati hitrostne rekorde z višino zunanje frekvence. Po našem mnenju niso vredni denarja, saj je povsem spodobne pohitritve moč doseči že z moduli DDR2-800.



O tem, kako si Quattro ni imel namena ustvariti spletnega dnevnika, vendar je razkril, kako lahko to storite vi, in pobaral nekaj ljudi, da so se razgovorili o svojih. (Objavljeno v Netkih, 15. 3. 2007, 0 komentarjev)



Po Sloveniji se, kot ponavadi z nekajletno zamudo, širi nova okužba: bloganje. Tako kot so se ljudje pred dobrim desetletjem spraševali: "Kaj nimaš svoje spletne strani? Kakšen moški pa si, če je nimaš?!", se danes enako godi z blogi. Kdor ne bloga, ni Sloven'c, hej, hej! Kaj so to za ene čudne zverine, bolj ali manj vemo vsi. Kako in predvsem zakaj blogati, pa ni več tako jasno.

Povezava med blogom in klasično osebno spletno stranjo je dosti večja, kot bi dejali na prvi pogled. Razlika je le v dinamiki in orodjih, ki dandanes omogočajo objavljanje na spletu celo najbolj tehnično nepodkovanemu človeku. Pa poglejmo, kako se je vse skupaj začelo.

Spočetje in evolucija

Blog največkrat prevajamo kot spletni dnevnik. Kar ni napačno, saj struktura tipičnega bloga ustreza dnevniški. Vsak zapis je datiran, za razliko od knjižnih zapisov pa so razvrščeni v obratnem kronološkem zaporedju, torej od najnovejšega proti najstarejšemu. Tak način je prilagojen sprotnemu branju, kar naj bi večina obiskovalcev počela. Vas na to kaj spomni? Jap, enako so ponavadi urejene novice na spletnih straneh. Tisti, ki so redno urejali osebne strani, so skoraj vedno dodali razdelek 'Kaj je novega' in tako rednim bralcem omogočili skok na svežo vsebino.

Prve protobloge lahko na internetu zasledimo že v začetku devetdesetih. Odličen primer zgodnjega bloga je Maddox *(maddox.xmission.com)*, ki še vedno vztraja pri stari formuli, akoprav mu marsikdo očita, da se je že davno izpel. V isti koš lahko pospravimo Mika Krahulika in Jerryja Holkinsa, avtorja legendarnih stripov Penny Arcade *(www.penny-arcade.com)*. Holkinsu se strip ni zdel dovolj vsebinski za spletno stran, zato je vsakič priobčil še krajšo kolumno, ki je imela zvezo s sličico ali pa ne. Kmalu je vse več ljudi zahajalo na stran predvsem zaradi njegovih pronicljivih besedil in tako sta modela dobesedno zakoličila standardno obliko sodobnih spletnih stripov.

Drug pomemben vpliv na obliko današnjega bloga prihaja, zanimivo, iz igričarskih krogov, natančneje od Johna Carmacka in kasneje tropa drugih razvijal-


John Carmack
id Software | Lead Programmer | Feb 22 2001, 22:54:35 (ET)

Name: John Carmack
Email: johnc@idsoftware.com
Description: Programmer
Project:

Feb 22, 2001

I just got back from Tokyo, where I demonstrated our new engine running under MacOS-X with a GeForce 3 card. We had quite a bit of discussion about whether we should be showing anything at all, considering how far away we are from having a title on the shelves, so we probably aren't going to be showing it anywhere else for quite a while.

We do run a bit better on a high end wintel system, but the Apple performance is still quite good, especially considering the short amount of time that the drivers had before the event.

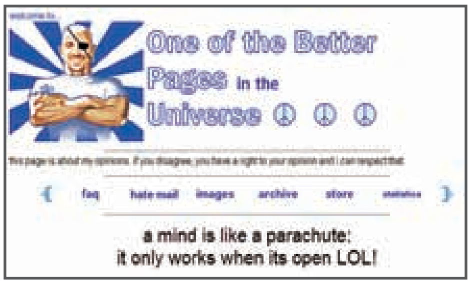
It is still our intention to have a simultaneous release of the next product on Windows, MacOS-X, and Linux.

John Carmack je blogal na hekerski način. Ker igralci streljank niso cvet inteligence, so njegove zapise povzemale spletne strani.

cev. John je strašen geek, a nikoli ni imel volje, da bi postavil lastno stran. Ker sta ga novinarska rulja in splošna raja ves čas dregali, naj pove več o tem, kaj se kuha pri Idju, si je izmislil odgovor, vreden njega samega: davno pozabljeni protokol finger. V starih časih, ko so se po netu kotalili sami težki frajerji, si z ukazom finger, ki si ga usmeril na določen računalnik, zvedel nekaj osnovnih podatkov o mašini oziroma enemu od njenih uporabnikov. Danes, ko živimo v preganjavici okrog varovanja osebnih podatkov, je porivanje prstkov nepreklicno zastaralo. (Kogar zanima več o tem, naj v iskalnik vpiše 'RFC 742.') No, John je tega starega osla uporabil na svež način: namesto osnovnih podatkov je tja vtaknil dnevniški zapis. Skrajno elitno. Kaj hitro so te njegove zapise pričele objavljati spletne strani, enak pristop pa so uporabili še drugi razvijalci, zlasti tisti, ki so se ukvarjali s prvoosebnimi streljankami. Novičarski portali so uvedli posebne dele, kjer so na kup zmetali vse te zapise, in marsikomu so postali kultno branje. Prav na ta način je Carmack sprožil bombo, ko je zapisal, naj folk ne kupuje geforca 4 MX za igranje Dooma 3.

Tretji vpliv na zasnovo blogov so postavili spletni forumi. Akoprav so se sami napajali iz servisa Usenet, ki bi ga prav tako lahko šteli za pradedka blogov, je šele z razmahom spleta (world wide weba, ne interneta na splošno) in uveljavitvijo forumov dospela zadnja bistvena komponenta: komentarji. V tujini so obstajali namenski forumi, kjer so ljudje pisali dnevnike. Sem spadata dnevnik učitelja angleščine na Japonskem *(www.gaijinsmash.net)* in razpiti dnevnik uslužbenke v porno videoteki, ki je pred kakimi petimi leti med internetno srenjo doživel pravi bum.

Če ste ga nemara zgrešili, je arhivska verzija še vedno na voljo na strani *www.improvresourcecenter.com/mb/tpcs.html*. V tistih zgodnjih časih kometarjev še ni bilo. In, roko na srce, njuna dnevnika sta bila redki svetli zvezdi v poplavi otročajev, ki so menili, da je njihovo bedno življenje vsaj tako zanimivo, in so navdušeno pisarili o tem, kako so si kupili nove hlače, ali jamrali, kako jih nihče ne mara. Povratna informacija od bralcev je nekdaj prihajala samo po e-pošti, dokler se eden od zgodnjih blogerjev ni domislil, da bi vsak zapis postavil v lastno forumsko temo, bralci pa bi na njegova umovanja odgovarjali. Tako kot recimo komentirajo novice na priljubljeni geekovski strani Slashdot.



Maddoxa lahko uvrstimo ravno nekje na pol poti med blogerjem in kolumnistom. Od njegove prve objave je minilo že deset let.

Blogi so se tako počasi premaknili iz običajnega, statičnega dnevniškega zapisa v živo debato, sicer podobno, a ne povsem enako spletnim forumom. Razvijalci so se odzvali in jela so se pojavljati namenska orodja, ki so rabila tako bloganju kot dejavnostim, ki ga spremljajo. Konec devetdesetih smo tako postali priča prvim spletnim stranem, ki so bile namenjene prav blogerjem.

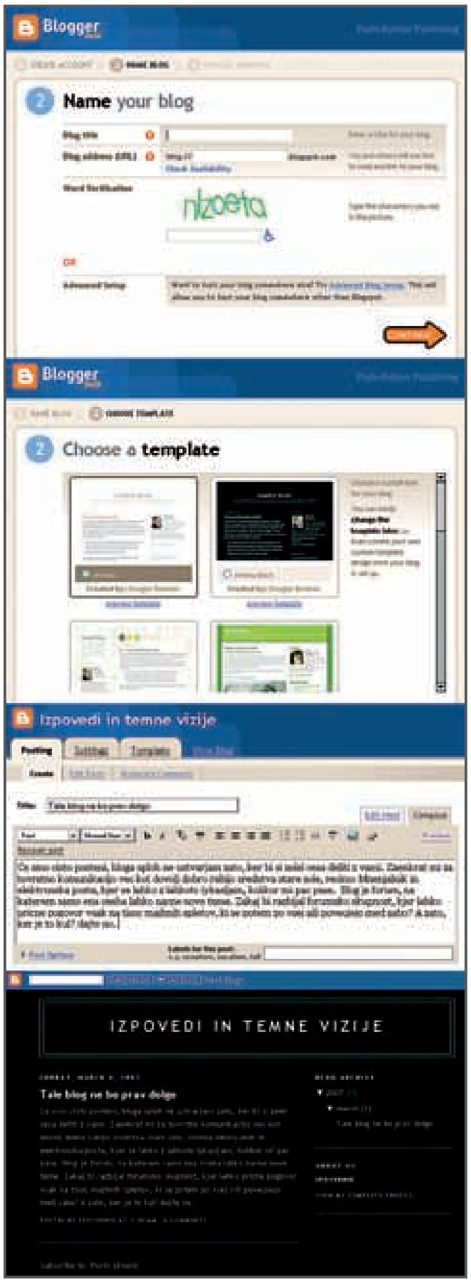
Mati, blogal bi!

Vstopiti v prečudoviti svet bloganja je dandanes tako preprosto kot prijaviti se na spletni forum. Blog v resnici ni nič drugega kot spletna aplikacija, ki poskrbi, da se iz srca izlito besedilo v primerni obliki pojavi na spletni strani. Tako kot so nam nekdaj čarovniki na Geocities pomagali v nekaj minutah postaviti spletno stran. Zakaj bi se trudili z nepomembnimi tehničnimi podrobnostmi, kot so videz, oblika črk, koledar in arhiv? Naj za to poskrbi aplikacija, da ima bloger več časa za vsebino.

Eni prvih tonamenskih portalov so bili Open Diary *(www.opendiary.com)*, Livejournal *(www.livejournal.com)* in Blogger, ki delujejo še danes. Prav slednjega je pred nekaj leti kupil Google in je danes poleg Wordpressa *(www.wordpress. com)* in Typepada *(www.typepad.com)* eden najuspešnejših servisov. Zato je vse kar malo presenetilo sporočilo za javnost, v katerem se Microsoft hvali, da je njihov Live Spaces *(spaces.live.com)* najbolj razširjena blogovska skupnost vseh časov. No ja, morda Billovi fantje besedo blog definirajo drugače. Live spaces sicer res omogoča pisanje dnevnika, vendar je v prvi vrsti repozitorij (fensi beseda za skladišče) uporabniških profilov, pa še kake slikice; le redki od njih v resnici blogajo. Če pogledamo bolj resne aplikacije, vidimo, kako se stvari streže.



Če niste vedeli, Slovenija je boljša od New Jerseyja. In hvala Bogu, da je tako, sicer ne bi imeli Michaela in njegovega izjemnega bloga.



Od ideje do stvaritve bloga lahko mine manj kot minuta. V Blogger (www.blogger.com) se prijavimo s svojim Googlovim računom, kliknemo gumbek Create New Blog in sledimo čarovniku. Najprej vpišemo naslov (za napredne je tu možnost gostovanja na drugi spletni strani), potem izberemo grafično predlogo in nazadnje scimpramo svoj prvi zapis. Tako, splet je bogatejši za še en brezzvezen spletni dnevnik!

Vendar bloganje ni le brezplodno pisarjenje besed. Naš presvitli urednik vedno trdi, da slika pove več kot tisoč besed, zato se splača zraven vključiti kaj očesu in ušesu prijaznejšega materiala. Nič lažjega! V besedilo brez težav vpletemo tako slike kot video ali zvočne posnetke, le na spletu morajo biti. Večina servisov (Flickr, Shrani.si, YouTube) vam že ob objavi tovrstne vsebine ponudi povezavo, ki jo preprosto kopirate v zapis, in hopla, paša za oči je tam, kjer mora biti. To je pravzaprav vse, kar morate vedeti.



Prvi je imel spectruma. Prvi je hekal tiskalnike s slovenskimi znaki. Prvi je imel internet. Tudi blogal je med prvimi. Jonas lepotec!

O čem pisati? Omejitev ni. Če želite blogati o svojem psu, prav. Peti hvalnice svojemu penisu? Tudi prav. Zamoriti vse, ki zaidejo k vam? Izvolite. Blogate lahko o vsem. Lahko pišete dnevnik, komentirate politično situacijo, se izpovedujete, guncate afne ali celo samo objavljate smešne sličice in filmčke, na katere ste naleteli med brskanjem. Slednje se včasih izplača tudi denarno, a o tem kdaj drugič. Če vam lastno življenje ni dovolj zanimivo, lahko pišete lažni blog ali flog, kot mu pravijo, recimo o prigodah Janeza Janše superjunaka. V tem primeru mora biti jasno razvidno, da gre za parodijo, sicer vas hitro zadenejo neljube posledice. Ah, še nekaj. Ob vsakem zapisu se splača zapisati ključno besedo, ki se spremeni v kategorijo. Tako bodo vaši zapisi urejeni po tematikah in bo bralec z lahkoto sledil niti, ki ga trenutno pač zanima.

Seveda me boste takoj vprašali, kje se splača postaviti blog. V prvi fazi to niti ni pomembno. Tuje strani smo omenili, ne manjka jih niti v Sloveniji. Na prvem



Ko se spopadeta intelektualna elita in ekonomski primitivizem, ni treba praviti, za koga navijamo. Dej ga, M.!

ZAPISI SLAVNIH



Jonas Žnidaršič

jonas.blog.siol.net

Veljaš za človeka, ki je pri praktično vsaki novi tehnologiji oral ledino v Sloveniji. Kaj te motivira, da ob vsej tej multidisciplinarnosti najdeš čas za tako raznovrsten blog, pa še tako imenovane poddaje zraven?

Zadnja leta sem imel dovolj časa za ukvarjanje z zanimivimi stvarmi.

Tvoj blog je eden najbolj obiskanih pri nas (in z naskokom prvi na Blogosu). Je razlog le zabava oziroma stik s slavno osebo ali pa se ti zdi, da prisluhnejo tistemu, kar poveš?

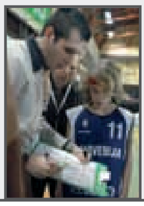
Ne vem natančno, težko se vživim v vlogo obiskovalca na svojem blogu. Upam, da jim kaj ostane v ušesih.

Blogi prestopajo meje navadnih dnevniških zapisov. Kaj se lahko po tvojem še razvije iz njih?

Blog je pravzaprav le zvrst softvera. Blog je lahko karkoli, še najbolj pa se obnese pri vsebinah, ki zahtevajo časovno urejenost. Dnevniki, novice, novosti, najnovejši zaznamki, dokumentacija, karkoli ... Kot povprečnega bralca pa me najbolj zanimajo zanimive vsebine. Karkoli, česar se drugje ne da prebrati ali videti.

Če odmislimo spletni poker, igraš še kake druge računalniške / video igre? Povej eno ali dve, ki sta ti pri srcu.

Kakih pet let nazaj sem nekaj mesecev igral Age of Empires, je bilo kar zanimivo. Nobene druge igre pa niti ne poznam. Dandanes ne igram nič, niti nimam nobene igre naložene.



Sani Bečirovič

sanijev.blog.siol.net

Koliko časa posvetiš svojemu blogu?

Posvetim mu pravzaprav tri dni tedensko. Dan pred objavo razmislim o temi, ki bi jo z Matejem Avanzom, predstavnikom za stike z javnostmi pri Košarkarski zvezi Slovenije, obdelala, naslednji dan sledi 'izpoved', zadnji dan pa je na vrsti pregled odziva bralcev mojega bloga. Po pomembnosti, če sem iskren, ni ravno pri vrhu, saj sem profesionalen športnik, ki ima za nameček še družino.

Predstavljajva si, da blogi ne obstajajo. Bi za podoben namen izkoristil kak drug medij? Katerega?

Zagotovo bi ga. Tu bi omenil Marka Miliča, ki je svoj dnevniški zapis kot prvi Slovenec v ligi NBA objavljal v Delu. 'Milko' je vselej znal z mediji in tu bi ga, če ne bi bilo blogov, zagotovo skušal posnemati.

S kakšnim namenom pišeš? Zase ali za obiskovalce?

Zase zagotovo ne. Namenjen je obiskovalcem, tako tistim bralcem, ki me poznajo, kot tudi drugim, ki me ne. Skušam predstaviti sebe in košarko, to meni tako ljubo igro.

Kaj je prepričalo ljudi v javno objavo svojih misli?

Menim, da je ljudi prepričalo dejstvo, da se svet danes vrti drugače, okrog drugih reči. Le malo skrivnosti je ostalo, zasebnosti skorajda ni več, na nek način vsakdo, ki se giblje na našem planetu, ves čas nosi vse s seboj v spletno globalno vas. Nekateri resda predvsem zavoljo samooglaševanja, a pri meni gre pač za to, da sem se sprijaznil s tem, da je svet dandanes bolj odprt, kot je bil včasih.



Michael Manske

www.carniola.org

Na kako pomembno mesto se blog uvršča v tvojem življenju?

Na malce bolj pomembno kot, recimo, ledeno hladen dr. pepper. Razen na vroč dan. Takrat dajem prednost pepperju, jasno.

Komu je blog bolj namenjen? Avtorju ali obiskovalcem?

Obiskovalcem. Ravno blogerska skupnost je tista, ki vdihne novo življenje tistemu, kar napišeš. V časopisu se zgodba konča, ko jo avtor odda v tiskarno. Pri blogih pa je drugače. Avtor samo ukreše iskro, potem pa vse skupaj prevzamejo obiskovalci. Popravljajo napake, izpostavljajo nova dejstva, debate porajajo nove ideje in na koncu vsak vsakemu zabrusi STFU. No, če pozabimo na tole zadnje, je vse skupaj res krasno. Ravno ljudje, ki sem jih spoznal prek Carniole, so tisti, ki me motivirajo, da kaj napišem, ko bi sam raje zijal slike Natalije Verboten. Dobim tudi veliko pošte od Američanov, katerih starši ali stari starši so bili Slovenci; povedo mi, kako uživajo ob branju Carniole, in se ob tem počutijo nekako povezane z domovino, ki jo le bežno poznajo. To mi res laska. Ko mi je pisal ameriški vojak (takisto slovenskih korenin), ki je trenutno na Bližnjem vzhodu, da mu ravno moj blog dviguje moralo v tisti luknji, me je jebeno podrlo. Ja, odziv bralcev je največja nagrada piscu. Že res, da je včasih odziv tudi negativen. Precej je rulje, ki bi mi razbila gobec ali pa mi pisari, kako Slovenija sux in Hrvaška rulz in da sem 'pader'. Po drugi strani pa sem navezal stike z ljudmi, ki jih drugače nikoli ne bi srečal, tako v Sloveniji kot po svetu. Ravno prejšnji mesec me je klical producent novega Moorovega filma in me povprašal o mojih izkušnjah s slovenskim sistemom zdravstvenega varstva. Bilo je zabavno in kaže, da se bo Slovenija za trenutek pojavila v filmu, kar bi bilo prav kul.

Se ti zdi, da so blogi lahko politično ali marketinško orožje? Kako močno? Je lahko ena oseba dovolj vplivna, da na tak način spremeni javno mnenje?

Seveda. V ZDA je že tako. Obstajajo blogi, ki so prisilili k odstopu zelo močne in vplivne figure, tako politične kot medijske. Blogi vplivajo na vse sfere. A menim, da se to v Sloveniji ne bo zgodilo. Najverjetneje zato, ker so slovenski blogerji nekaj takega, čemur Nemci rečejo 'Einzelgaenger'. V ZDA je med blogi veliko navzkrižnega povezovanja, kar počasi pripelje do kritične mase, ki lahko postavi neko zadevo v ospredje. V Sloveniji pa ljudje v glavnem pišejo zgolj o sebi. Drug problem je prevelika prepletenost Slovencev v resničnem življenju. Tu sem samo pet let, pa obstaja kup stvari, o katerih ne morem pisati, ker bi s tem nakopal težave komu, ki ga poznam. Klasičen primer tipa 'ne morem jih popljuvati, ker bratranec prijatelja mojega brata dela pri njih'. Ti, ki bereš te vrstice, verjetno poznaš nekoga, ki ima prijatelja, ki me pozna osebno. Ravno to mi je pri Sloveniji všeč, a bo v končni fazi preprečilo blogom pridobiti tako moč in vpliv, kot ga imajo v Čezlužju.

Ker smo magazin za igre, nam povej še, če te kaj privlačijo igre.

Valjda, jebote. No, zadnjih nekaj let preigravam v glavnem akcijske strategije. Praktično vse, kar je izdal EA, je bilo zame čisto zlato. Zelo mi je bila pri srcu Battle for Middle-earth 2, kot navdušenec nad C&C pa drgetajoče pričakujem Tiberium Wars. Če bi imel več prostega časa, bi z veseljem preigral kako težkokategornico, recimo Europo Universalis, ker se moraš ukvarjati celo s takim drekom, kot je količina vode, ki teče skozi mestne vodnjake ali nekaj podobnega.



Mojca Mavec

mojca.blog.siol.net

Kako pomembno se ti zdi pisanje bloga?

Nisem homo online tipa "Matr, dons nisem še nč blogala in moram nujno!" Oglasim se, ko imam kaj povedati ali pa ko pride en tak dan, ko te nihče ne pokliče, ko ti nihče ne piše, evo, takrat se priklopiš v omrežje in se ti zdi, da nisi več sam. Mislim, da sploh ne bi blogala, če me pred dvema letoma k sodelovanju ne bi povabil Jonas. Sama od sebe ne bi ustvarila svojega bloga, ni variante, o sebi že tako povem preveč v svojih kolumnah.

Je blog avtorjeva izpoved ali bolj iztočnica za obiskovalce?

Blog je skupnost, vsaj zame, dobra

mestu je Siolov Blogos *(blog.siol.net)*, ki se prav trudi pritegniti tako obiskovalce kot uporabnike, ne nazadnje z zapisi bogatih in slavnih – recimo Jonas, ki pobere levji delež obiskovalcev, Marko Crnkovič in, da ne pozabim, Franc Jerančič Džefra! Če ste Siolov naročnik, boste bržkone pristali pri njih, saj imate določene ugodnosti, na primer odstranitev nadležnega oglasa na strani. Siol se ponaša z blizu tri tisoč blogi. Podobno dodelan je Večerov blogovski portal *(www.vecer.si/blog)*, na katerega prisegajo večinoma Štajerci in je, zanimivo, poln spolnih zapisov. S pristopom k Večerovi znački jim hkrati dovolite, da katerega od vaših zapisov uporabijo v tiskani izdaji časopisa. Njihova zadnja novost so blogovske družine, več blogov različnih avtorjev, združenih v eno samo spletno mesto. Večer trenutno gosti kakih tisoč uporabnikov. In kjer je Večer, je Delo *(tuditi.delo.si)*, ki prav nič ne skriva, da njihovo blogovsko središče poganja kar Wordpress. Spet ne manjka znanih imen, kot je Svetlana Makarovič. So edini, ki ločijo bloge po tematikah (tekst, foto in video), hitro štetje pa jih pokaže več kot osem tisoč. Vprašanje je, koliko jih je zares živih.

Zelo dobro se v konkurenci profijev drži Blokec *(www.blokec.si)*, ki ga je vkup spravil eden znanih mn3njalničarjev. Dasiravno spada med najbolj preproste, omogoča vse, kar nezahteven bloger po-



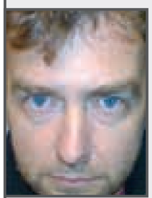
Blogos je izbrano orodje mnogih znanih Slovencev. Res za to dobijo honorar, a gre ponavadi v dobrodelne namene.

družba podobno mislečih, no, pa tudi nekaj obveznih nergačev, ki samo še spodbujajo razpravo.

Kako močno lahko blogi vlivajo na ljudstvo?
V tujini, sploh ZDA, so blogi tudi učinkovita marketinška poteza, pri nas se ne zdi, da bi imelo dovolj moči, zaenkrat. Moti me tudi anonimnost nekaterih komentatorjev, dokler bo tako, je veliko razprav brez zveze. Ko se človek podpiše z imenom in priimkom, potem prekleto pazi, kako in čemu izraža svoje mnenje.

So blogi moderna verzija dnevnikov?
Blogi so definitivno moderna verzija dnevniških zapisov, čeprav sama pogrešam dobre stare dnevnike. Sama sem ga pisala kot najstnica in ga skrivala pred starši. To mi je bilo najbolj všeč – pomembno je imeti svoje skrivnosti.

Igraš računalniške igre? Povej eno ali dve, ki sta ti pri srcu.
Ne. Nimam pojma.



Marko Crnkovič
crnkovic.blog.siol.net
Koliko časa posvetiš svojemu blogu?
Več kot katerikoli drugi službeni dejavnosti. Internet je time-consuming. uvršča se visoko. vsaj tako visoko kot pisanje kolumen. Uvršča se vedno više.

Kako bi objavljal svoje misli, če blogov ne bi bilo?
Hvala bogu, da obstajajo blogi. Vsega tega ne bi mogel pisati v obstoječih tiskanih medijih. V tem primeru bi pač še naprej pisal samo kolumne. Sedim na dveh stolih: pišem bloge in kolumne. Je podobno, ni pa isto.

Kdo ima od bloga več? Avtor ali obiskovalci?
Hmm ... Najbrž bi moral odgovoriti, da obiskovalci, ne? Kakorkoli: vsako pisanje oziroma objavljanje je namenjeno tako avtorju kot publiki. Od posameznika je odvisno, kako bo to rangiral. Moja teorija je, da če je dobro zame, je dobro tudi za publiko.

Blogi kot politično ali reklamno sredstvo? Kako močno? Lahko blog pomembne osebe zamaje ali celo obrne javno mnenje?
Seveda so lahko (in dobro, da / če so), ampak mene to ne zanima. Škoda le, da tudi drugih Slovencev (očitno) ne. In ne, ena oseba ni dovolj vplivna. Res pa je, da so blogi stvar skupnosti!

Dnevniki so bili nekoč zasebno pisanje, ki so ga ljudje skrivali. Zdaj pa se razgaljamo pred drugimi. Zakaj?
Nekoč jih je bila večina intimnih, danes pa je večina takih, za katere bi bilo dejansko bolje, da jih ne bi nihče bral. Na drugi strani so bili veliki literarni, intelektualni, politični, vojni, ljubezenski dnevniki. To so ti, ki so se ohranili do danes. Toliko je danes tistih, ki so vredni branja.

Igraš računalniške igre?
Never did, never will. Računalnik je zame delovno orodje.

Crni
www.slepocrevo.com
Najprej razpršiva mit, da blogerji nimajo lajfa. Koliko časa ti vzame pisanje? Kakšno prioriteto ima?
Približno eno uro na teden, kadar zadevo redno obnavljam. Blog se uvršča na pomembno mesto, takoj za pranjem umazanih gat in pomivanjem posode.

Kaj bi delal, če ne bi mogel blogati? Recimo, da bi jih pozabili izumiti.
Dvomim, da bi se ukvarjal s čim drugim. V živo na radiu bi bil preveč živčen, mojega frisa na TV pa tudi ne bi nihče gledal. Mogoče bom kdaj napisal kako pravljico za otroke – torej knjigo.

Pisati za avtorja ali obiskovalce?
Moj blog je namenjen najprej obema obiskovalcema, nato avtorju. Obstajajo variante, ko je zadeva obrnjena, pa blogi, namenjeni samo obiskovalcem. Seveda pa so daleč najbolj številni blogi, namenjeni avtorju.

So blogi dovolj močni, da postanejo orožje politike ali promocije? Je res lahko ena oseba sposobna obrniti stalne tokove?
Lahko so. Ne tako močno kot TV ali radio ali katerikoli medij, s katerim upravljajo profesionalci (to vključuje bloge profesionalcev). Jasno, ena oseba lahko spremeni javno mnenje, vendar ne o vsaki stvari.

Kaj je prepričalo ljudi v javno objavo svojih, nekoč skrivnih misli?
Uspeh Skrivnega dnevnika Jadrana Krta. Vsak, ki je knjigo prebral, ugotovi, da je resnično življenje še mnogo bolj čudno od izmišljotine, in to deli z ostalimi.

S katerimi igrami se zabavaš?
Špilam Sid Meier's Pirates, Counter-Strike in Kdice.



Libertarec
libertarec.blogspot.com
Ti bloganje vzame veliko časa?
Tri do pet ur na teden. Blog sam v mojem življenju ne igra ključne vloge; je le komunikacijski kanal za druge stvari, ki jih počnem.

Kako bi izražal svoje misli in mnenja, če blogi ne bi obstajali?
V preteklosti sem pisal članke za časopise, zdaj razmišljam o zasebni produkciji televizijskih oddaj.

Je lahko ena oseba dovolj politično ali tržno vplivna, da s svojim blogom spremeni javno mnenje?
Blog je lahko vpliven, ne more pa biti odločilen. Biti mora del strategije; en komunikacijski kanal od mnogih. Če ima nekdo tako pomembno informacijo, da lahko z njo spremeni javno mnenje dveh milijonov ljudi, bo vedno našel tudi dovolj močen oddajnik. Na primer zasebne medije, če bodo uredniki ocenili, da bi mu to povečalo branost / gledanost. Politično stranko, ki bi ji spremenjeno javno mnenje koristilo in ima svoje kanale za plasiranje informacij. Prednost demokracije in zasebnih medijev je, da v državi ni enega samega interesa in ene same možnosti komunikacije z javnostjo. Vedno se najde kdo, ki mu je v interesu posredovati tvojo informacijo. Če škodi vladi, jo objavi opozicija, če škodi opoziciji, vladne stranke. Za posredovanje takšnih informacij ne potrebuješ bloga.

Dnevniki, kakršnikoli že, so bili ponavadi skrivni. Zakaj se ljudje zdaj odpirajo celemu svetu? Zakaj javno pišeš ti?
Ne vem? Moj blog ni take sorte. Pri meni je bilo odločilno to, da je bil blog zastonj in da ni bilo sovražnega urednikovanja in cenzure, ki smo je bili klasični liberalci deležni v tradicionalnih medijih; ki so bili tedaj v celoti pod nadzorom levice, na primer pri Lorenciju ali Repovževih. Blog omogoča povsem svobodno izražanje misli in ker ga je zlahka gostiti v svobodnem svetu, je deloma varen tudi pred državnimi poskusi cenzure. To je nedvomno njegova velika prednost. Seveda pa se je treba zavedati, da nekaj, kar bi nekdo rad cenzuriral, ni nujno zanimivo za bralce. To je stvar percepcije. Včasih ljudje cenzurirajo neumnosti, ki nikogar ne brigajo. Arhivi sodelavcev Udbe so že bili tak primer.

Je na tvojem računalu kaka igra?
Ne igram. Predlagaj eno ali dve, ki bi jih moral igrati.
(Opomba pisca: predlagal sem Democracy in serijo Civilization, potem pa se nisva več slišala. Ali besno igra ali pa mi je kaj zameril, urg.)

trebuje. To dokazuje blizu petsto bolj ali manj aktivnih uporabnikov. Še en samostojen projekt je Najblog *(www.najblog.com)*, na katerega prisega blizu dva tisoč Slovencev.

Povezave, povezave

En sam blog je danes mrtev blog. Kakor smo nekoč želeli na spletno stran privabiti čim več obiskovalcev, tako hočejo blogerji dandanes sporočiti svoje misli najširšemu občinstvu. Zato objavljajo povezave do drugih blogov, težijo drugim blogerjem, naj objavijo povezavo do lastnega, in skušajo na vsak način vedeti, če se je kdo kakorkoli navezal na katero od njihovih objav. Tako so se kmalu pojavile spletne strani, ki objavljajo sezname blogov in njihovo ažurnost. V Sloveniji imamo vsaj tri: Blogoramo *(www.blogorama.si),* Si.blogs *(www.siblogs.com)* in Slovenske bloge *(www.sloblogi.net)*. Za razliko od portalov tipa Blogos, ki prikazujejo le lastne bloge, na teh straneh sledimo zapisom, ki so jih prijavili avtorji. Tako se izognemo večini mrtvih ali samim sebi namenjenih zapisov, po njih pa lahko brskamo glede na ažurnost, novost in kategorije ter jih ocenimo. Poleg komentarjev so tovrstne stvari drugo merilo za popularnost, ne pa tudi za kvaliteto. To boste morali odkriti sami.



● **Si.blogs, najstarejši slovenski blogovski seznam, je pred mesecem dni dobil novega lastnika, Libertarca.**

No, blogerji se ne zanašajo samo na tovrstne lestvice. Da bi lahko sledili povezavam med blogi, so prišla na dan druga orodja. Prvo je tako imenovani trackback oziroma povratno sledenje. Ker avtor ponavadi ne mara, da bi se njegove besede brez navedbe avtorja pojavile kje drugje (naj pridejo obiskovalci k njemu!), je ponavadi ob blogu povratna povezava, ki ni nič drugega kot komentar, ki pisca obvešča, da je njegovo pisanje povzel drug blog. Praktično vsi sistemi dandanes podpirajo tako ali drugačno obliko povratnega sledenja; nekateri samodejno, drugi ročno. Če ne navedete povratne povezave, kršite pravila blogerskega bontona. Obstajajo tudi preprostejše (ping) in zapletenejše različice tega početja, vendar je njihov namen enak. Seveda so se takoj našli osebki, ki so povratno sledenje pričeli uporabljati za spam, kar je skoraj pripeljalo do njegove ukinitve. Dandanes imajo sistemi za trackback približno tako razvite filtre neželenih vsebin kot programje za elektronsko pošto.

Potem so tu permalinki ali stalne povezave. Dnevniški zapisi so ponavadi spravljeni v bazi in spletne povezave, ki peljejo do njih, so čudne klobase, ki se ponavadi spremenijo, ko je besedilo pospravljeno v arhiv. Permalink je povezava, ki vas bo vedno pripeljala na določen zapis, in je ponavadi v človeku prijazni obliki (recimo *www.blog.com/2006/kategorija/zapis*). S tem se izognemo povezavam, ki čez čas ne bi več delovale. Sistemi to navadno počno samodejno.

Tretji povezovalni način je RSS. Kot smo omenili v članku o spletnih brskalnikih, je RSS skrajno kul zadeva, ki bralcem omogoča naročanje na novičke s spletnih strani in še kaj drugega zraven. Večina blogerjev bo poskrbela, da boste njihove najnovejše zapise prejeli v obliki RSS, in ne le vi, tudi druge strani, ki bi jih želele povzemati. O samem RSSu bomo več spregovorili enkrat v prihodnosti.

Zakaj, o Bog, ZAKAJ?

Vse to navzkrižno povezovanje, o katerem sem govoril, da človeku misliti. Struktura, ki nastane, je zelo podobna omrežjem peer to peer ali vsak z vsakim, konkretno torrentom. Namesto da bi imeli en, centralen forum, na katerem vsi razpravljamo o vsem, imamo na tisoče forumčkov, kjer nekdo odpira nove teme, drugi pa nanje odgovarjajo. V času, ko korporacije spet združujejo aplikacije in servise na velike strežnike in zaposlene silijo v terminalski dostop, se domači uporabniki branijo z vse večjim drobljenjem vsebin, ki jih servirajo neposredno tistim, ki jih reči



● **Strokovnjaki v fris Microsoftu menijo, da največ svetovnih blogov poganja Wordpress.**

zanimajo. Tako se ustvarjajo skupnosti s podobnimi interesi, sami pa se odločamo, katerim bomo pripadali.

Dosti sem napisal o tem, kako se bloga, kdo bloga, kaj nam pomaga blogati, nikakor pa ne morem odgovoriti, zakaj bi kdo sploh pisal blog. Kaj je tisto, ki ga žene, da bi svoj lajf postavljal na ogled popolnim neznancem. Še več: v naši državi smo itak vsi v žlahti in že brez blogov ne moremo ohraniti skrivnosti drug pred drugim. Po drugi strani pa hlepimo po skrivnostih drugih. Zato nam je jasno, da so spletni dnevniki priljubljeni in bodo iz dneva v dan bolj. Se je morda pregovorna slovenska vase zaprtost končno umaknila? Ali pa vsi le vlačugamo za pozornost, ki nam je drugi ne namenijo dovolj? In pri tem pozabljamo, kje so meje? Ko sem prvič javno omenil, da bom pisal o bloganju, sem takoj dobil nazaj vprašanje, zakaj JCT tega ne počne. Kar nam je dalo misliti. Zares, nikomur od nas to ni padlo na pamet. Pa ne, da bi se skrivali pred našimi bralci, se šli hudo zasebnost. Ne. Naš blog vsak mesec držite v rokah. V Joker lahko zapišemo, kar nam pade na pamet. Pri tem ostajamo objektivni in strokovni, vendar ne zatiramo osebne note. Čeprav tema sprva ni videti taka, da bi v magazin sodila, znamo najti načine, da jo osmislimo. Komentarje pa dobivamo v množici elektronske pošte ter sporočil na mn3njalniku, kjer tvorno sodelujemo. V resnici blogamo že petnajst let, pa niti vedeli nismo. Zakaj bi potem to počeli vi? Če mislite, da imate kaj povedati, in ste prepričani, da vas bo kdo poslušal, le pritisnite na tipkovnico ...

DRUGI ZANIMIVI SLOVENSKI IN SVETOVNI BLOGI

Neustavljiv
www.vecer.com/blog/neustavljiv
Zabavna razmišljanja o lajfu in spolnosti s strani geja, ki mu gredo pedri na živce.

Had
www.had.si/blog
Eden zgodnejših slovenskih blogov. Enkrat družbeno kritičen, nato političen, spet drugič oseben. Tipičen primer klasičnega bloga.

Japonski učitelj
www.gaijinsmash.net
Kaj dobimo, če postavimo velikanskega črnca kot učitelja angleščine v japonsko srednjo šolo? Prste v rit!

Zgodbe iz porno videoteke
www.improvresourcecenter.com/mb/tpcs.html
Dnevnik, ki se je po spletu razširil kot vihar. S čim vse se moraš ubadati, če izposojaš porno filme.

Al Gore
www.newsoftheday.com/algore
Stric, ki je izumil internet, seveda bloga. In to ne sam. Akoprav že pol leta ni spisal ničesar, je vseeno vredno ogleda.

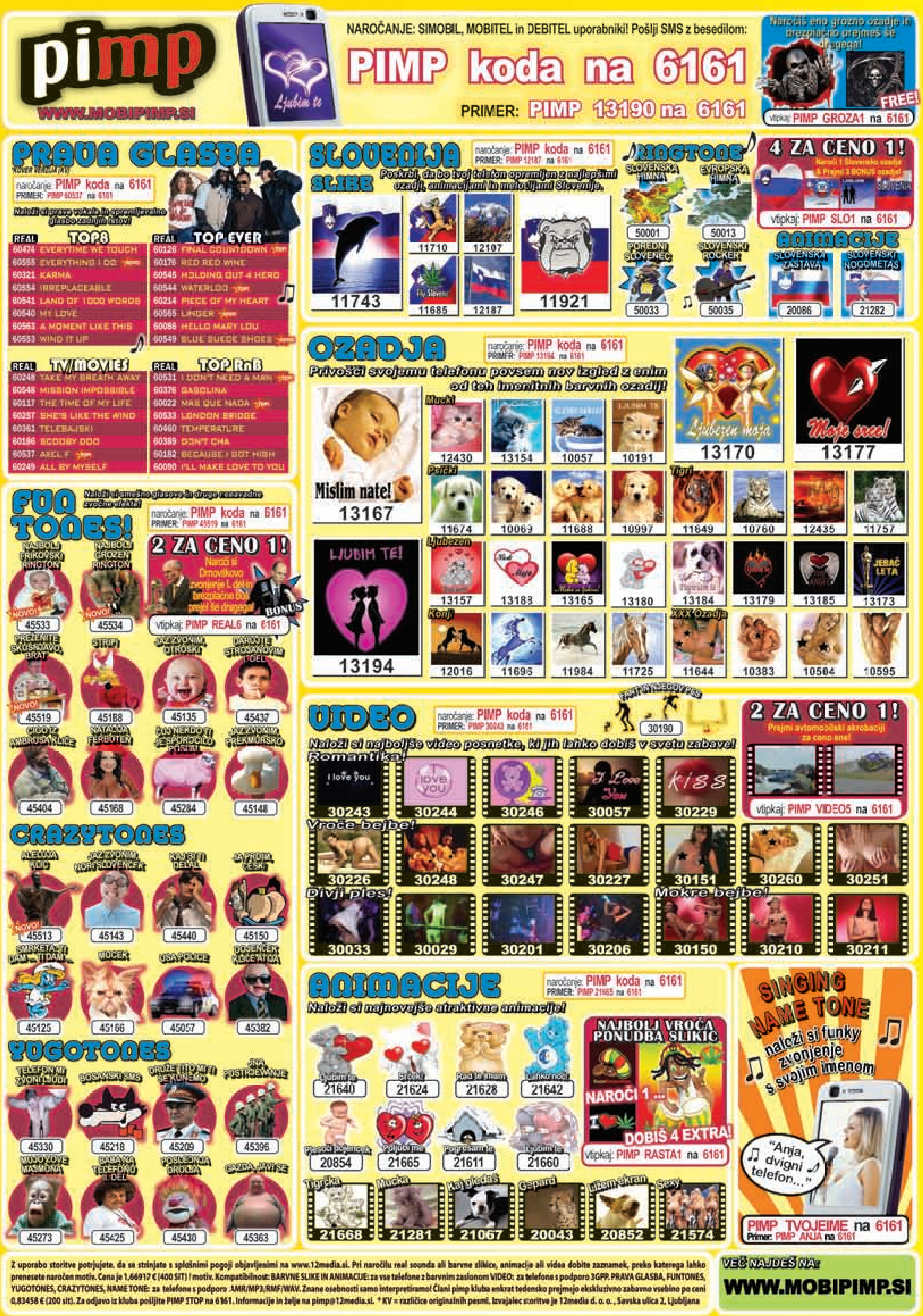
Jamie Oliver
www.jamieoliver.com/diary
Jamie ima blog vključen kar v svojo stran, kjer boste našli tudi poddaje in kup receptov.

Pamela Anderson
www.pamelaanderson.com/diary.aspx?menuNo=3
Niti ne blog, le kratki dnevniški zapisi. Kaj več od Pamele itak ni za pričakovati ;).

Asia Carrera
www.asiacarrera.com
Tudi Asia piše bolj ali manj dnevniške zapise, a ker stran ureja popolnoma sama, ji oprostimo, da ni prava blogerka.

Skrivni dnevnik Steva Jobsa
fakesteve.blogspot.com
Tipičen primer floga. Avtor piše o stvareh, o katerih se mu zdi, da bi pisal Steve, in meni, da je neskončno smešen.




pimp
WWW.MOBIPIMP.SI
NAROČANJE: SIMOBIL, MOBITEL in DEBITEL uporabniki! Pošlji SMS z besedilom:
PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 13190 na 6161
Naročiš eno grozno ozadje in brezplačno prejmeš še drugega!
FREE!
vtipkaj: PIMP GROZA1 na 6161
PRAVA GLASBA
naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 60537 na 6161
Naloži si prave vokale in spremljevalno glasbo zadnjih hitov!
REAL TOP8
60474 EVERYTIME WE TOUCH
60555 EVERYTHING I DO
60321 KARMA
60554 IRREPLACEABLE
60541 LAND OF 1000 WORDS
60540 MY LOVE
60563 A MOMENT LIKE THIS
60553 WIND IT UP
REAL TOP EVER
60126 FINAL COUNTDOWN
60176 RED RED WINE
60545 HOLDING OUT 4 HERO
60544 WATERLOO
60214 PIECE OF MY HEART
60565 LINGER
60086 HELLO MARY LOU
60549 BLUE SUEDE SHOES
REAL TV/MOVIES
60248 TAKE MY BREATH AWAY
60548 MISSION IMPOSSIBLE
60117 THE TIME OF MY LIFE
60257 SHE'S LIKE THE WIND
60361 TELEBAJSKI
60186 SCOOBY DOO
60537 AXEL F
60249 ALL BY MYSELF
REAL TOP RnB
60531 I DON'T NEED A MAN
60376 GASOLINA
60022 MAS QUE NADA
60533 LONDON BRIDGE
60460 TEMPERATURE
60389 DON'T CHA
60182 BECAUSE I GOT HIGH
60090 I'LL MAKE LOVE TO YOU
FUN TONES!
Naloži si smešne glasove in druge nenavadne zvočne efekte!
naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 45519 na 6161
NAJBOLJ FRIKOVSKI RINGTON 45533
NAJBOLJ GROZEN RINGTON 45534
2 ZA CENO 1!
Naroči si Drnovškovo zvonjenje I. del in brezplačno boš prejel še drugega!
BONUS
vtipkaj: PIMP REAL6 na 6161
PREZENITE SKUSNJAVO, BRAT 45519
STRIP! 45188
JAZ ZVONIM, OTROŠKI 45135
DAROTE STROŠANOVIM TOEL 45437
CIGO IZ AMBRUSA KLIČE 45404
NATALIJA FERBOTEN 45168
ČUJ NEKDO TI JE SPOROČILO POSLAL 45284
JAZ ZVONIM, PREKMORSKO 45148
CRAZYTONES
ALELUJA KLIČ 45513
JAZ ZVONIM, NORI SLOVENČEK 45143
KAJ BI TI DELAL 45440
JA PRDIM, ČESKI 45150
SMRKETA TI DAM... IT DAM 45125
MUCEK 45166
USA POLICE 45057
DOJENČEK KLIČE ATIJA 45382
YUGOTONES
TELEFON MI ZVONI LJUDI 45330
BOSANSKI SMS 45218
DRUŽE TITO MI TI SE KUNEMO 45209
JNA POSTRJEVANJE 45396
MAJO ZOVE MASMONA 45273
BABA NA TELEFONU I. DEL 45425
POSLEDNJA DROGJA 45430
GAZDA, JAVI SE 45363
SLOVENIJA SLIKE
naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 12187 na 6161
Poskrbi, da bo tvoj telefon opremljen z najlepšimi ozadji, animacijami in melodijami Slovenije.
11743 11710 12107 11685 12187 11921
RINGTONE
SLOVENSKA HIMNA 50001
EVROPSKA HIMNA 50013
POREDNI SLOVENEC 50033
SLOVENSKI ROCKER 50035
4 ZA CENO 1!
Naroči 1 Slovensko ozadje & Prejmi 3 BONUS ozadja!
vtipkaj: PIMP SLO1 na 6161
ANIMACIJE
SLOVENSKA ZASTAVA 20086
SLOVENSKI NOGOMETAŠ 21282
OZADJA
naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 13194 na 6161
Privošči svojemu telefonu povsem nov izgled z enim od teh imenitnih barvnih ozadij!
Mislim nate! 13167
Mucki 12430 13154 10057 10191
Ljubezen moja 13170
Moje srce! 13177
Psički 11674 10069 11688 10997
Tigri 11649 10760 12435 11757
LJUBIM TE! 13194
Ljubezen 13157 13188 13165 13180 13184 13179 13185 13173
Konji 12016 11696 11984 11725
XXX Ozadja 11644 10383 10504 10595
VIDEO
naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 30243 na 6161
FANT IN NJEGOV PES 30190
Naloži si najboljše video posnetke, ki jih lahko dobiš v svetu zabave!
2 ZA CENO 1!
Prejmi avtomobilski akrobaciji za ceno ene!
vtipkaj: PIMP VIDEO5 na 6161
Romantika! 30243 30244 30246 30057 30229
Vroče bejbe! 30226 30248 30247 30227 30151 30260 30251
Divji ples! 30033 30029 30201 30206
Mokre bejbe! 30150 30210 30211
ANIMACIJE
naročanje: PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 21665 na 6161
Naloži si najnovejše atraktivne animacije!
Ljubim te 21640
Srček 21624
Rad te imam 21628
Lahko noč 21642
NAJBOLJ VROČA PONUDBA SLIKIC
NAROČI 1 ... DOBIŠ 4 EXTRA!
vtipkaj: PIMP RASTA1 na 6161
Plesoči dojenček 20854
Poljubi me 21665
Pogrešam te 21611
Ljubim te 21660
Tigrčka 21668
Mucka 21281
Kaj gledaš 21067
Gepard 20043
Ližem ekran 20852
Sexy 21574
SINGING NAME TONE
naloži si funky zvonjenje s svojim imenom
"Anja, dvigni telefon..."
PIMP TVOJEIME na 6161
Primer: PIMP ANJA na 6161
Z uporabo storitve potrjujete, da se strinjate s splošnimi pogoji objavljenimi na www.12media.si. Pri naročilu real sounda ali barvne slikice, animacije ali videa dobite zaznamek, preko katerega lahko prenesete naročen motiv. Cena je 1,66917 € (400 SIT) / motiv. Kompatibilnost: BARVNE SLIKE IN ANIMACIJE: za vse telefone z barvnim zaslonom VIDEO: za telefone s podporo 3GPP. PRAVA GLASBA, FUNTONES, YUGOTONES, CRAZYTONES, NAME TONE: za telefone s podporo AMR/MP3/RMF/WAV. Znane osebnosti samo interpretiramo! Člani pimp kluba enkrat tedensko prejmejo ekskluzivno zabavno vsebino po ceni 0,83458 € (200 sit). Za odjavo iz kluba pošljite PIMP STOP na 6161. Informacije in želje na pimp@12media.si. * KV = različice originalnih pesmi. Izvajalec storitve je 12media d. o. o., Savska ulica 2, Ljubljana
VEČ NAJDEŠ NA: WWW.MOBIPIMP.SI

FLAGS OF OUR FATHERS + LETTERS FROM IWO JIMA

Še veste, kolikokrat smo opise vojnih iger napisali v protibojevniškem slogu in poudarili, da je vse to navaden približek, da v resnici nimamo pojma, kaj se je na planjavah druge svetovne res godilo? Evo dvodelne drame, ki tak pristop kaže v čudoviti luči. Clint Eastwood in Spielberg sta ustvarila pretresljiva filma o zavezniškem naskoku na otok Iwo Jima, kjer so se Japonci zato, ker je bil to del njihove domovine, mogočno utrdili. Otok so prepredli z bunkerji, predori ter gnezdi in niso mrdali, dokler jih Američani niso dobesedno preplavili. Vsak film prikazuje eno plat – Flags of our Fathers ameriško in Letters from Iwo Jima japonsko, s tem, da ju je moč gledati neodvisno, se pa tudi subtilno prepletata.



Medtem ko so Zastave posnete v vizualnem slogu, ki premišljeno poudarja nekatere barve ...

Da je slog prikazov bojevanja tak kot v Ryanu in nadaljevanki Band of Brothers, ni nič čudnega. A strelska dogajancija kljub količini in kakovosti odstopa vozniški sedež treznemu prikazu preračunljive in umazane plati vojne. Flags of our Fathers se bavi s propagandnim zakulisjem okrog svetovno znane fotografije dviganja zastave na Iwo Jimi: soldate, ki so jo kao postavili, oblasti kažejo po vseh ZDA, da bi dvignili moralo in zbrali denar za nadaljevanje vojne. Pri tem zgodba ne demonizira nikogar, niti vodilnih, temveč le beleži neizmerno žalost takega početja ter vojne nasploh in se sprašuje: kaj smo storili, da je do tu prišlo? Režiser na trenutke nespretno meša tri časovne linije in tvega zmedenost gledalca, a v splošnem z izrednimi prizori in zvestobo pripovedni osti občudujoče doseže cilj ter jasno izpostavi poanto. Letters from Iwo Jima na drugi strani ubere bolj intimen, manj političen pristop, ki razkriva obraz sovražnika: zajeban, ubijalski, krut – a hkrati človeški, upajoč, prizadet. Pripoved je razpeta med navadnim vojakom Saigom ter generalom Kuribašijem in na dlani ponuja enak zaključek: čemu nam je bilo tega treba? Smo kot vrsta res tako brezupno v falusu, da se kljub vsemu trpljenju enostavno moramo bojevati, sicer nismo srečni? Je vsa ta naša silna inteligenca le orodje v službi nizkotnih nagonov?



... so Pisma skoraj monokromatska. Bi bili vi veseli, če bi si morali kopati lasten grob?

Pojdite gledat oba ta filma, saj vam znata dati zdravo distanco. Morda boste drugače gledali na večni pinjau v WW2-špilih.

Medtem ko so Pisma pri nas že na sporedu, Zastave prihajajo triindvajsetega. ***Sneti***

DOA: DEAD OR ALIVE

Preu! Preuuuu!!! Zaenkrat je pač tako, da Hollywood nas, igrarjev, ne jemlje resno. Nemara se to spremeni (glej tekst ob lestvini), a če se bomo preveč sekirali, bomo čire na hipotalamusih staknili. Zato odmislimo želje po grandioznosti ter Scarlett, pa še večji del možganov (saj veste, tako kot pri igricah!), in puhobučno zrimo v filem Dead or Alive. Ampak, hm, zakaj pa ne? Itak je špilavna podlaga daleč od intelektualne. DOA je serija konzolaških pretepačin, katere mlatilni pogon je napreden, vse ostalo pa je čisti popkorn hec: neon, poblisk, barv, tresav jošk. Imamo otok, kjer je turnir, imamo borce inu borke, ki se nalašč udinjajo klišejem, in imamo veliko gole kože ter v zgornjih delih trupov skoncentriranih poligonov, ki se hočejo po vsej sili osvoboditi tesnih oblačilc. Včasih tudi pri tipih. Saj ne.



Jusuf že kani Segmedini prešteti rebra, a ni računal na židki vonj izza njenih gat. Game over!

Je kaj čudnega, če film stavi na iste karte? Scenarij nekaj govori o turnirju in zaroti, ne boste verjeli, prireditelja Erica Robertsa (uf, kakšen oblak naftalina ...), a ga malokdo posluša. Vsa kri gre namreč v organ, ki se najbolj razširi – oko, packi! – ko se naokoli jamejo svaljkati huda ženska telesa brezimenih zvezdic. Nekaj za vsak okus, od Azijatke (Kasumi) prek nedolžnice (Helena) do plastične blondinke (Tina). O njihovih fajterskih sposobnostih bi se dalo debatirati, ni pa dvoma, da so fejst za pogledat in da jim kamera dela pravico. Sploh se vsega izdelka, ki obiluje z lahkotnim humorjem in je montiran v slogu videospota, drži zafrkantska nota. Kopira malo Zhanga, pa V zmajevem gnezdu, pa tega in onega, možičke na račun protagonistk speha v drugi plan in se ne sekira, če zamoči, temveč hrabro brca in tepe dalje, do konca v slogu Charlie's Angels. Verjetno je prav ta neresna nota tisto, kar ga loči od Bollovih pogruntavščin in ga naredi docela prebavljivega. Za pravomoške heteroseksualce najbrž še kaj več.

Nič ni videti, da bi dotični masturb-material prišel v naša kina. Mogoče zato, ker ni več Sloge. Poiščite ga na devedejih. ***Sneti***

ROCKY BALBOA

Stalonejev Silvo je zamisel za Rockyja dobil na boksarskem dvoboju med Muhamedom Alijem in Chuckom Wepnerjem marca 1975. (Če se vam zdi to ancientno, vedite, da je Sly takrat štel že 29 pomladi.) Chuck je bil nadebuden boksar, ki si je kruh služil še z vsem drugim, od varnostništva do natakarstva, in nihče ga ni imel v čislih. Nenavadno za človeka z božjim imenom, ampak tako je to. No, za to borbo je divje treniral in čeprav ga je Ali premagal s tehničnim nokavtom, je črnskega šampiona sredi dvoboja poslal na tla. Kaj je iz tega nastalo, vemo: scenarij za film, kjer je pod žarometom neznan boksar take sorte kot Chuck. Rocky, za katerega je scenarij napisal Stallone in v njem igral glavno vlogo, je prejel oskarja za najboljši film leta 1976 ter pognal njegovo kariero.



Šaljivcem zna biti žal, da se v novem Rockyju ne pojavi kak njegov izzivalec od prej. Vrhunsko bi recimo bilo, če bi v restavracijo uletel pijan Lundgrenov Dolfe, ki bi toliko časa razgrajal v grleni islandščini, da bi ga moral Sly odstraniti. Toda film ni akcijada, zato je Drago ostal v hladilniku.

Ampak kot toliko stvari, na primer rap, se je Rocky skvaril. Vsak naslednji film je bil slabši od prejšnjega: namesto da bi bili drame, tako kot prvenec, so postajali tumpasto akcijski. Po katastrofalni petici smo vsi mislili, da je serije konec, in napoved šestice je izzvala posmeh. Tako je logično, da imate Rocky Balboa za ščišogriš, ki ga ne bi gledali niti, če bi se vam po naključju zataknil v odjemalniku torrentov. Vendar bi s tem naredili napako. Dobro, če smisel Rockyjev vidite v tepežu, idite dalje. Ako pak želite izkusiti nekaj tiste žalobne sivine, ki je prevevala izvirnik, tega storite ne.

Brez akcije v ringu kajpak ne gre; posneta je zadovoljivo in šestdesetletni Sly se občudujoče drži proti napihnjenemu mlademu zamorskemu izzivalcu. A bistvo se godi izven borišča – v Rockyjevi restavraciji, kjer gosti stare prijatelje in oživlja spomine, na razdrapanih mestnih ulicah, po katerih se plazi spremenjeni svet. Tod skuša Rocky popraviti razmerje z odtujenim sinom in obdržati tistega z mlado lokalno kelnarco, pri čemer pada v vse sorte konfliktov – takih, ki jih ne more reševati s pestmi. Film morda izpade kanec počasno in naivno, toda v preprostosti naukov, ki jih brez olepšav daje stari boksar, in njegovi kmečki osebnosti se skrivajo večne resnice. Če si napihnjen froc, jih ne boš upošteval. A čez mnoga leta boš pomislil nanje in videl, da so stare kot svet in da povsem držijo. Kar pa se ne bo moglo zgoditi, če Rockyja Balboe ne boš videl. Zdaj veš, kaj ti je storiti.

Šesti Rocky bo krošeje in aperkate razdelil 23. marca. Eksivaže priporočene. ***Sneti***

PC DVD-ROM



PC igra

Supreme Commander

45,99 € 11.021 SIT

LG Life's Good

2000:1

5 ms

DVI



20" LCD zaslon
LG L204WT

Ločljivost 1680x1050. Odzivni čas 5 ms, kontrast 2000:1, svetilnost 300 cd/m². DVI in VGA vhod, HDCP. Garancija 3 leta.

319,00 € 76.445 SIT

PSP™



PSP Platinum trio

F1 GP, Medievil, Ridge Racer

49,99 € 11.980 SIT cena za komplet

PCX computers

Core 2 Duo 1,8 GHz

1 GB ram

320 GB hdd



Računalnik
PCX Demios

Procesor Intel Core 2 Duo 1,8 GHz 2 MB, pomnilnik 1 GB DDR2 533 MHz, trdi disk 320 GB sata2 16 MB cache, DL DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Nvidia GF7600GS Silent 256 MB tv-out. Čitalec pomnilniških kartic. Garancija 1 leto.

669,00 € 160.319 SIT

DELL™

Core 2 Duo 1,83 GHz

1 GB ram

160 GB hdd



Notesnik
Dell Inspirion 9400

Procesor Intel Core 2 Duo T5600 1,83 GHz, pomnilnik 1 GB DDR2 667 MHz, trdi disk 160 GB sata, DL DVD±RW zapisovalnik, LCD zaslon 17", ločljivost 1440x900, gr. kartica Nvidia GF 7900 GS 256 MB tv-out, Wlan 54 Mbit, Bluetooth, Firewire, DVI-out. Windows Vista Home Premium. Garancija 3 leta.

1.599,00 € 383.184 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

KVARTOPIRSTVO

StricBedanc prepusti prijatelje pošastim, da kadavrom pokrade opremo, ter s spletkami zgradi mesto, kjer kot vsak večni študent pridno zabušava.

Če bi se po Linnejevem zgledu spravil kvalificirat slovensko kvartaško srenjo, upam staviti kogaršnjokoli betico, da bi večino njenih članov strpal v dve skupini: tradicionaliste in mešetarje. Prvi se držijo hudičevih podobic, ki so res samo podobice. Običajno jih mečejo na kup v skupinah po tri ali štiri osebke in so povsem zadovoljni z enim samim zavitkom, saj iz njega potegnejo vso želeno izkušnjo. Na drugem bregu ždi krdelo slinastih geekov, ki si spod čela ogleduje kartulje v rokah soseda in si predstavlja, kakšno peklensko razdejanje bi ustvaril s tistim staniolastim redkežem v svojem kupčku. Tu so karte polne besedi in začetni zavojček zadostuje komajda za naced prvih slin, nato je treba znati kupovati in mešetariti, da izpolniš svoj igralski sen v spopadih mož na moža.

A čeprav je v podalpju polno tako prvih kot drugih in se nekateri znajdejo v presečni množici, obstaja na namizniškem zemljevidu dežele Kranjske sivo območje, za katero ne ve kaj prida možakov in možakinj. Zato sledi podrobnejši opis trojice kvartaških iger, ki jemljejo elemente iz obeh omenjenih skupin. Kupiš jih enkrat, moraš jih brati in zadovoljijo tja od enega para do osmih oseb.



Spletke z odlično likovno zasnovo pričarajo občutek srednjeveškega mesta, od s podganami prekritih ulic in temačnih katedral do bleščavih palač.

Spletke v mestu

Prvo in od omenjenih treh edino v slovenščino prevedeno igro tržijo pod imenom Spletke. Gre za kombinacijo osnovne igre Citadele, ki se jo je njega dni pri nas dalo kupiti s fotokopiranimi prevedenimi navodili, in njenega dodatka Temno mesto, ki prinaša borih štirinajst ekstra kart. Avtor Bruno Faidutti si je za izhodišče vzel grajenje mestnih četrti srednjeveškega mesta, ki se razlikujejo po vrednosti (število zlatnikov, kaj drugega) in namembnosti – po barvi se delijo na plemiške, cerkvene, trgovske, vojaške ter posebne, ki prinašajo dodatne bonuse. Cilj je prvi postaviti mesto iz osmih četrti, kar prinese dodaten bonus. Če nam uspe, da imamo v naselju becirke vseh petih barv, juhej naprej, znova dodatne točke. In tu pride do prvih taktiziranj. Bomo gradili poceni in poskusili dobiti dodatne točke za polno mesto, ali pa bi raje maltali visoke stolpe ter kičaste salone, ki prinašajo več točk, pri čemer ne vemo, če bomo mesto sposobni prvi dograditi?

No, glavni kleč Spletk se skriva drugje – v izbiri igralnih likov. Teh je v osnovi osem, sodelujoči si jih izbirajo vsak krog in vsak se diči s svojo lastnostjo. Kralj, škof, trgovec in vojskovodja med drugim služijo s četrtmi svojih barv, arhitekt lahko v eni potezi zgradi več stavb, čarovnik si zamenja neželene karte v roki, morilec in tat pa krepata ter kradeta. Igralca z ravnokar omenjenima patronoma ne določita, kateremu nasprotniku bosta zavdala, temveč kateremu igralnemu liku. Tako je treba vseskozi napenjati male sive cipice in tuhtati, koga si je izbral nasproti sedeči.

Kljub zahtevani taktičnosti se da Spletk hitro naučiti in so primerne tako za trdosrediščne namiznikarje kot mlečnozobce. Sam sem jo že nekajkrat podtaknil kolegom iz rodu tradicionalistov in so jo kmalu zapopadli ter vsi radostni gradili tržnice, palače in kasarne v tam od očesa enournih partijah.

Zajtrk pri piflarju

Kaj je lepšega kot zjutraj malo poležati ali se po prihodu iz službe zvaliti na kavč, si ogledati najnovejši film, prižgati čik ter rukniti hladno pivce? Chez Geek, igra izpod prstov kvartaškozajebantskega guruja Steva Jacksona, nam omogoča prav to. Tri do šest oseb se za mizo preseli v navidezno stanovanje, kjer vsaka poseduje svojo sobo in službo. Slednjih je na voljo



Za tosortno kvartanje potrebujete več prostora kot za rundo taroka, a napram igralnim ploščam večine namiznic je uporabljena površina zanemarljivo majhna. Soigralce prisilite, da prinesejo pilo in jelo.



Chez Geek je dokaj verna simulacija Rožne doline. Če bi jo priredili za naše tržišče, bi morali dodati edino študentske bone in proteste.

devet, vsaka pa prinaša določeno količino prostega časa, zaslužek in cilj. Ta je izražen v številu zabušantskih točk, ki jih je treba doseči. Poklici so lepo uravnoteženi: tisti z manjšo plačo dajo več prostega časa in nižjo zahtevano vsoto lenuharskih točk, dočim zaslužkarji fašejo dosti keša, a komaj kaj oddiha, in morajo zbrati več zabušantskih pik. Slednje dobimo na tri načine – s klicanjem mačk in oseb v svojo sobo, kupovanjem potrošne robe in opravljanjem prostočasnih dejavnosti. Ljudi kličemo z metanjem navadne kocke, je pa trapasto, da v osnovnem kompletu slednje ni. Prav tako bi se spodobilo priložiti kupček žetonov za označevanje vrednosti kart, ki so odvisne od meta kocke. Sam uporabljam kar zlatnike iz Spletk, vi pa si lahko pomagate s kovanci ali prvošolskimi matematičnimi žetončki. Poleg oseb, ki nam prinašajo točke za zmago, lahko v sobe cimrov navabimo težake, ki jim žrejo hrano ali razbijajo imovino, s čimer zmanjšujejo njihove možnosti za zmago.

Roba, ki jo lahko nabavimo v lokalni špeceriji, je raznovrstna. Od poceni hrane prek piva, šnopca, kanabijskih produktov, glasbenih tlačenk in bukev do avtomobila, ki prinaša lepo mero zabušantskih točk, a vsako potezo z metom kocke tvegamo, da ga izgubimo. Takisto so raznolike prostočasne aktivnosti: visenje po kafičih, igranje namiznic, hitro poseksanje, buljenje v televizijo, vlečenje drete. Povrhu so tu karte, ki jih lahko igramo kadarkoli; med drugim z njimi povišujemo dohodke ali razveljavljamo akcije nasprotnikov.

V primerjavi s Spletkami Chez Geek ni tako strateško zahtevna, a je huronsko zabavna, posebej zaradi urednega pravila, da je vsako odigrano karto treba napovedati, kakor da počnete najbolj pomembno zadevščino na svetu. S hitro priučljivo mehaniko je reč primerna za mamljenje tosortnih devičnikov v svet kartovščin, izkušence pa navduši s humornim pristopom. Povprečno trajanje partije med četrt in pol ure (odvisno od števila igralcev) jo naredi za idealno s-sebojnosnico, ki jo s kolegi odigraš med popoldanskim kofetelnom. Osnovni zavitek je moč nadgraditi z dodatkoma, obstaja pa še nekaj odvrtkov, med katerimi sta najbolj zabavna simulacija žilerežočih emotov v Chez Goth in trebljenje revolucionarnih uši v Chez Guevara.

Munchkin jaz, munchkin ti, grebator smo vsi tri

Šnelkurs temniškozmajevske terminologije. Munchkini, sicer prijazni pritlikavčki iz Baumove dežele Oz, so med ljubitelji Dungeons & Dragons oznaka za igralce, ki jim je malo mar za uspeh kompanije in se raje ukvarjajo s kopičenjem vsemogočih artefaktov v svoji malhi. V najbolj uspešni franšizi že omenjenega Steva Jacksona počnemo natanko to: plenimo temnice, pobijamo monstrume, štihamo soigralce v hrbet in si grmadimo bolj ali manj uporabno opremo, vse to ob nadzabavnih kartah z izvrstnimi ilustracijami Johna Kovalica.

Karte se delijo na dve sorti: temnične in zakladne. V prvih se skrivajo pošasti, ki jim moramo zavdati, kletve, ki nam povzročijo neizrekljivosti, rase in poklici ter karte, s katerimi večamo moč pošasti. Zakladne karte pa nam nudijo opremo, napoje in možnost zvišanja stopnje lika. Cilj je prispeti do desete stopnje in čeprav se to ne zdi dosti, partija z okoli petimi sodelujočimi vzame uro ali kanec več.

Vsak od igralcev prične kot level 1 ljud svojega spola (kar je pomembno, saj obstaja kletev, ki iz možatega igralca naredi jokajočo deklino) in brez poklica. Rase in poklice dobivamo z raziskovanjem temnic in si jih poljubno postavljamo predse, kakor pač godi trenutnemu stanju. Na mizi imamo takisto razpostavljeno opremo, ki nam prinaša dodatno moč za krepot monstrumov, a z omejitvami, saj imamo le dve roki, eno glavo, en par nog ter en trup. Poleg veličastnih krepel tipa Meč, ki pokolje vse razen lignjev, in Motork krvavega raztelešenja imamo vrsto napojev, ki jih lahko svinjsko uporabimo za povečanje moč pošasti, s katero se spopada kdo od soigralcev. In že smo pri boju. Pošasti so razvrščene od kilavih zlatih ribic in psihotičnih veveric do tentaklastih demonov, hidrastih hidrantov ter meduz, ki segajo do 20. stopnje. Nakazo smo premagali, če je seštevek našega nivoja in vse opreme, ki jo vihtimo, višji od stopnje pošasti (razen če smo bojevniki; v tem primeru je za zmago dovolj izenačenje). Če smo jo ubili, popokamo njene zaklade in napredujemo za eno stopnjo, če je nismo, smo pa v zosu. Najprej skušamo z metom kocke zbežati (pasti mora 5 ali 6), in če to ne uspe, se nam zgodijo Slabe reči, od izgube ene karte ali določenega dela opreme do smrti, po kateri si našo opremo prilastijo soigralci.

V boje s pošastmi se ne odpravljamo nujno sami, temveč nam lahko na pomoč priskoči en družabnik, ki mu v podkup izročimo določeno število zakladov. Dostikrat se bo primerilo, da pomoči ne bomo dobili, saj pomagač ne napreduje na višjo stopnjo (razen če je vilinec) in nas bo raje pustil v škripcih, če ga ne bomo res kvalitetno podmazali.

Strateškost je prisotna, saj je treba pozorno opremljati svoj lik, paziti na položaje drugih in tehtati, kdaj priskočiti na pomoč. A če iščete res hudo globino, boste razočarani, saj Munchkin prvenstveno nudi kratkočasje družbici, ki se reži utrganim pošastim, orožjem in kletvam, medtem ko se z bildanjem bliža zmagi. Za osnovno zabavo zadošča šatulja s 168 kartami in kocko, za dodatno krepanje (tako pošasti kot od smeha) pa so tu trije dodatki, ki prinašajo vsak po 112 kart. Nakar pridejo še odvrtki. Če vam temnice niso najljubši delokrog, se lahko poskusite v vzhodnjaško-pretepaškem Munchkin Fuju, poletite v vesolje v Star Munchkinu, si nadenete junaške pajkice v Super Munchkinu, nabrusite podočnike v vampirskem Munchkin Bites, šarmirate dvojne agente v Munchkin Impossible ali si naredite starodavno kalamarjo solato v ravnokar izdani Munchkin Cthulhu. In če bi radi skupaj uporabili različne pakete, je tu Munchkin Blender. Ni kaj, nekateri se znajo tržiti, a na srečo hkrati ohranjajo kvaliteto.



V Munchkin Bites naokoli grozoviti neki neznanec, a moja najljubša karta je še vedno pobijanje nacijev. Prav pride tudi pri gledanju filma Indiana Jones 2.

Ko pade zadnji štih

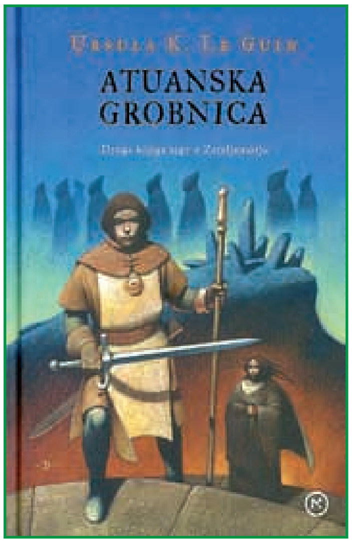
Če pod predstavljene kvartoigre potegnem črto, bi dejal, da največ strateškosti vključujejo Spletke, dočim je v drugih dveh v ospredju špasnost, a vseeno dovolj globine, da ne gre za nova Črna Petra. Ako se boste odločali za nakup, torej premislite, če raje igrate resnobnejše ali bolj zajebantske zadevščine. Kartovščine so v Črni luknji *(www.crnaluknja.com)*, koder boste zanje dali od 15 do 25 evrov.



Originalne škatle so lepe, toda za prenašanje kart naokoli je jako bolj praktično plastično kuhinjsko posodje primerne velikosti.

Ursula K. Le Guin: ATUANSKA GROBNICA

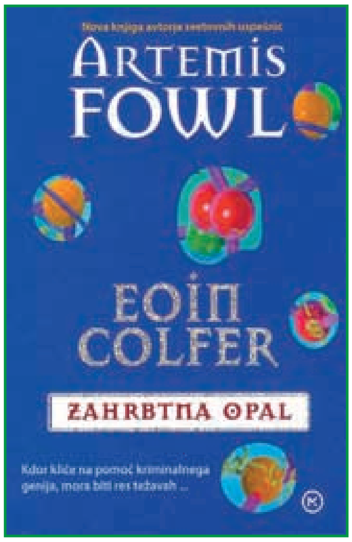
Le Guinova je mama novodobne odrasle fantazije, ki bi morebiti z atom Tolkienom lahko zaplodila četo belolasih, kot trlica suhih Georgeov R. R. Martinov. Njen odrezavi slog marsikomu ne paše in nekateri ljubitelji bolj epskih zadev jo imajo za posušeno lezbačo, iz katere je iztekla zadnja kapljica žmohta. Pogost očitek ji je, da se v njenih knjigah bore malo dogaja, in tisti z malo občutka za metafore jo imajo pogosto v zobeh ("kaj se pravi imeti za sovražnika neko bedno senco? Apn!"). Jasno, oporekati na prvo ognjeno kroglo, ee, žogo jim ni moč, kajti ženska piše minimalistično, neolepšano, osredotoča se na intimne dogodke, ki so v primerjavi z epopejami v slogu Gospodarja Prstanov videti smešno nepomembni, in se ne oslanja na resnično zgodovino. Toda kot je pokazal prvi del njene začetne trilogije o svetu Zemljemorju, A Wizard of Earthsea (Joker 148, id na stranki: 1969), kleč Uršinih povesti ni v usodi sveta, temveč v usodi ljudi; ne v videzu, temveč v imenih. S svojimi dvestotimi stranmi za današnje fantazijske pojme tenka knjiga se je bavila zlasti z razkrivanjem srži pojma čarovnija – nadaljevanje, ki se lahko bere kot samostojna enota, pa ji zvesto sledi tako po slogu kot po smislu. Vnovič spremljamo nadebudnega coprnika Geda, a ne takoj spočetka povesti in časovno ločeno od preteklih dogodljajev. Prizorišče je otok Atuan, kjer leži starodavna grobnica, v kateri naj bi se skrival prstan epskega čarodeja. Toda v dogajanje nas ne uvede Ged, ki kot zmikavt vstopi dokaj pozno, temveč mlada svečenica Tenar, ki jo od mladih nog vzgajajo kot sužnjo neotipljivih sil večno črne grobnice. Povest jame kmalu spraševati, ali te sile sploh obstajajo zunaj človeških misli, in skozi verjetne pripetljaje ter fantastično vzdušje odgrne nove tančice s stare zagonetke, kaj je srčika magije.



Atuanska grobnica je sicer še ožje, počasnejše, bolj osredotočeno, vase skrotovičeno delo kot Čarovnik iz Zemljemorja. Vendar je njegov prispevek k obrazu fantazije velik. To je knjiga, ki se ne izgublja v mnogoterih dogodkih, temveč kot sokol piči naravnost k cilju: tej nesrečni, v pričujočem žanru tako zlorabljeni čarovniji, ki smo jo zaradi milijona ledenih viharjev in zmajev pričeli jemati za samoumevno. Je res? ***Sneti***

Eoin Colfer: ARTEMIS FOWL – ZAHRBTNA OPAL

Medtem ko so vse oči in denarnice odprte v smer iztekajoče se sage o Harryju Potterju, k zakljućku leze tudi lahkotnejši Artemis Fowl. Mladinski niz o zločinskem najstniškem genialcu in njegovih opravkih s podzemnim svetom, kjer bivajo tehnološko napredni vilinci in ostala alternativna bitja, bo imel šest kosov. Sveže prevedena Zahrbtna Opal je četrta po vrsti, dočim na slovenjenje že čaka petica, Artemis Fowl and the Lost Colony. Mimogrede, s precejšnjo zamudo zaradi kregov o licenčnih pravicah je še vedno na sporedu snemanje filma po prvih dveh knjigah. Nenavadno zveneči naslov štirice se nanaša na vrnitev megalomanske Opal Koboi. Zlobna ostroumnica je bila premagana v Operaciji Arktika, zdaj pa se drži reka, da je maščevanje najbolje servirati v obliki hladetine. A poravnava osebnih zamer je le prva na Opalini da-ne-pozabim listi, kajti skovala je peklenski načrt za veleizdajo obstoja vil ljudem. Na površju Artemis nič hudega sluteč nadaljuje kariero kriminalnih podvigov, za katere pridejo prav tudi šolski izleti. Pri tem mu pomaga kot vedno nenadkriljivi telesni stražar, dočim je Butlerjeva sestra Julija po pomembni vlogi v Neskončni šifri iz zgodbe nekako izpuhtela. Ko poči, poči orenk in druščina porabi celi dve tretjini knjige, da se v navzkrižnem ognju cvirkinega žolča in policijskega preganjanja spet zbere ter začne razmišljati o povračilnem udarcu. Saj se res venomer nekaj dogaja in poka, vendar vse skupaj deluje malce razvlečeno in prozorno. Podobno nezadovoljiv občutek daje amnezični Artemis. Odkriva sicer nova čustva, recimo krivdo in naklonjenost, toda preveč površno, da bi bili tektonski premiki njegove osebnosti gladki in verjetni. Opal je s poblaznelo preganjavico in maltretiranjem pomagačev pritirana v dokajšnjo skrajnost, a vseeno



uspe kot negativka posebne sorte. Bukvo v smislu zabavnosti rešuje še kar prikupna škratja odurnost, ki je stari znanec Gnoj Kopač trosi kot Janko in Metka drobtinice. Drugače pa je branje v vsem podobno prejšnjim: hitro požiranje kratkih povedi in živahnih dvogovorov, ki bo mlajšim pisano na kožo, starejšim pa bo sedlo kot neobvezen predahec. Ker se v seriji obetajo velika presenečenja, nadaljevanje pričakujemo oboji. ***Navi***

Zasebne sobe

Končno sem jo dobil. Marjan jo je imel že kako leto, pa sva ob istem trenutku prišla v službo. Roko na srce, delal sem enako dobro kot on, če ne celo bolje. Izborila sva si skupno kabino, kar je bilo pri milijonu in pol uslužbencev težka naloga. Naš šef na srečo podpira prijateljstva. To je stimulativno, pravi. In Marjan in jaz sva najboljša prijatelja, že od malih nog. Tudi v osnovni šoli sva sedela skupaj. Tako je to, če si prijatelj. Seveda sva si na delu pomagala. Če je kdo potreboval odmor za kavo, mu je drugi kril hrbet. No, veliko odmorov v šestnajsturnem delovniku si ne moreva privoščiti, saj nama je jasno, da imava izjemno ugodne pogoje za delo.

* * *

Torej, končno sem jo dobil. Šef me je kar osebno kontaktiral, po videokonferenci. To je velika čast. Pogovor je trajal sicer samo nekaj sekund in nisem prepričan, da me je videl in slišal moje zahvale, ampak bilo mi je vseeno. Povedal mi je tisto, kar sem si tako želel – dobil sem zasebno sobo. Za začetek sicer enominutno, toda ko bom imel več delovne dobe in dobre rezultate, se zna minutaža podvojiti. Bil sem neizmerno srečen.
Preden bi se lahko prvič priklopil, sem moral urediti še nekaj stvari. V zadnji minuti je prišlo milijon videoodgovorov na Gabrijelino izpoved, da bo pustila fanta, ki študira v tujini. Moral sem jih pregledati čim več in odstraniti tiste, ki so hoteli svetu po internetu pokazati penis ali če so govorili o drugih stvareh. Gabrijelo sem enkrat videl na kavi, v menzi. Bila je kakih sto metrov stran, a sem vedel, da je ona. Čudno, da ljudje še niso ugotovili, da je zaposlena v našem podjetju in da njene izjave niso resnične. Da ni stara osemnajst, marveč petindvajset, in da ima zelo veliko rit, ki je webcam nikoli ne pokaže. Ampak, kot so nam povedali na uvajalnem seminarju – šteje tisto, kar vidiš in slišiš na spletni strani. Resničnost ni več pomembna.
Popolnoma sem se strinjal z njimi. Ko sem se vozil z vlakom domov na spanje, sem gledal naravnost dol, nato sem stekel do bloka in sklonil glavo ob vsakem sumljivem poku. Natanko tako, kot je napisano na zloženkah. Potem sem se osemkrat zaklenil v stanovanje in gledal eno uro informativnega programa, ki mi je povedal vse, kar sem dobro vedel – svet ni več varen. Čudovito pa je bilo, da svet ni eden – svetova sta dva. Tisti, ki sem ga urejal jaz in ga je soustvarjala Gabrijela, je bil tisti pravi. Brez izjeme.
Na zaslonu je začelo utripati. Moja minuta je prišla. Zasebna soba me čaka. Preden sem zapustil kabino, sem nekaj sekund zrl v sliko Silvije in si poskusil zapomniti vsak pramen njenih las. Upal sem, da mi bo zasebna soba uresničila to željo.
»A greš?« sem vprašal Marjana.
»Saj veš, da kabina ne sme biti prazna,« je rekel. »Pridem čez nekaj minut.«

* * *

Soba je bila izjemno dolga. Na tisoče postelj je bilo postavljenih tesno ena ob drugi, nekatere so bile zasedene. Tista poleg moje je bila prazna. Očitno sem dobil posteljo poleg Marjanove. To me je veselilo.
Ulegel sem se in se priklopil, tako, kot so me naučili. Nato sem zaprl oči in mislil na Silvijo.

* * *

Moja zasebna soba ni bila soba – bila je jezero.
Sedela sva ob njem in se držala za roke, jaz in moja Silvija. Takrat sva bila stara nekaj čez dvajset in svet še ni bil tako zelo nevaren. Vseeno sva bila previdna, ampak kar je bilo tako čudovito, je to, da nama je bilo vseeno. Imela sva en drugega in le to je bilo pomembno. V daljavi so se v nebo vile stolpnice mesta, v katerem sva živela. Ob jezeru je bilo še nekaj sprehajalcev, vendar jih nisva dobro videla. Samo eden drugemu sva zrla v oči.
»Morala bom iti,« je tiho rekla in me poljubila na usta.
»Se vidiva jutri?« je vprašala.
»Se vidiva,« je rekla in me še enkrat poljubila, tokrat veliko bolj strastno.
Počasi je vstala in mi pomahala, čeprav sem bil čisto blizu nje. Kako mi je bilo to všeč. Ko je odhajala, sem gledal za njo. Postajala je bolj in bolj meglena. Spomnil sem se na to, kako me je naslednji dan zapustila, čez en teden pa jo je ubila bomba na vlaku. Zdravniki so rekli, da je bila noseča. In celo to, da je imela dovoljenje za otroka, ker je bila njena družina precej premožna. Redkim je dano, da so očetje, so mi rekli. Bodite veseli, da ste vsaj imeli možnost, so mi rekli.
Tistega dne sem prvič delal samomor, vendar so me zaradi kamer v stanovanju hitro našli in rešili. Ko sem ga delal tretjič, sem porabil bonus in dali so mi na izbiro, ali živim ali umrem. Rekel sem, da bi živel, in firma je plačala zdravljenje pod pogojem, da podaljšam delovno dobo za deset let. Rekel sem ja. Včasih mi je bilo za to žal.

* * *

Ženski glas me je opozarjal, naj se vrnem na delo. Jaz pa sem se počutil opeharjenega.
Nisem videl do konca. Kako je šla in zavila za veliko drevo ter me še zadnjič nagajivo pogledala. To sem hotel videti. Samo še to. Zato sem kar ležal tam.
A ni delovalo. Porabil sem bonus. Ženski glas je začel govoriti hitreje in monitor nad posteljo je začel utripati.
Utripal pa je tudi tisti nad Marjanovo posteljo. Na njem je pisalo 'v pripravljenosti'. Vedel sem, da ne smem. Da so povsod kamere. In da je vsaka zasebna soba nastavljena na posameznika. Ampak z Marjanom sva bila prijatelja. Gotovo mi ne bo zameril.
Legel sem na njegovo posteljo in se priklopil.

* * *

Čakal sem za velikim drevesom. Bil sem nervozen. Slišal sem neke glasove in postalo me je strah, čeprav nisem vedel, česa točno se bojim. Ženski glas se je približeval. Pomirjal me je. Ni pomenila nevarnosti, ampak ljubezen. Naenkrat se je prikazala pred mano. Obrnila se je in pomežiknila nekomu. Nato se je obrnila proti meni in mi padla v objem.
»Jutri mu povem,« je rekla. »Obljubim.« Poljubila me je s tako silo, da sem komaj obdržal tla pod nogami.
»Marjan ... noseča sem,« je rekla.
»Ljubim te,« sem rekel.
Prijela sva se za roke in odšla. Izza drevesa se je razprostiralo jezero. Skozi dolge veje, ki so naju malo zakrivale, sem lahko videl osamljenega fanta, ki sedi ob vodi in gleda nekam proti visokim stolpnicam mesta.

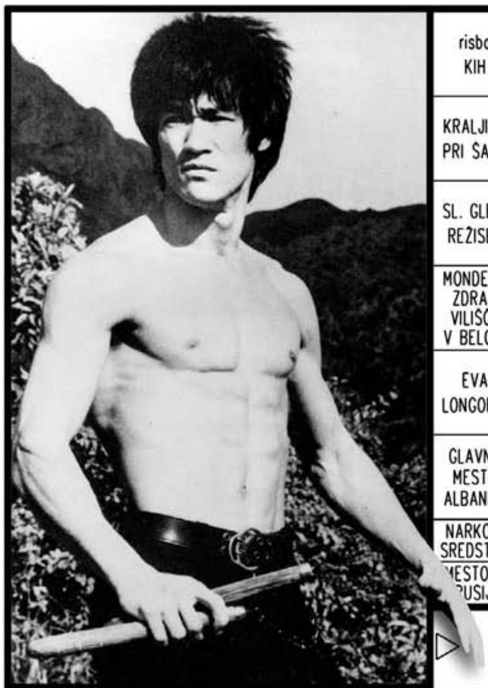
* * *

»Kaj delaš?«
Marjan je stal ob postelji in me gledal. Bil je besen.
»Tega se ne sme,« je rekel. »Prijavil te bom. Res te bom. Pa čeprav si moj najboljši prijatelj.«
Iztaknil sem najdaljšo žico, ki je bila priklopljena na Marjanovo zasebno sobo. Skočil sem nanj, ga podrl na tla in ga zadavil. Tako se je napenjal, da so mu popokale žilice v očesu. Ko se je nehal premikati sem mu potisnil veke navzdol.

* * *

Dobil sem tisto kabino z Gabrijelo.
Ko je prišla policija, so me odpeljali k šefu. Povedal sem mu vso zgodbo. Rekel je, da je vse jasno, da je za to zagrožena smrtna kazen. Takrat pa je dobil videoklic. Javili so mu, da je posnetek davljenja na internetu najbolj popularen tega dne. In da ljudje hočejo mojo zgodbo.
Pa sem jim povedal. Vse o Silviji, o Marjanu. O otroku.
Kmalu sem imel več občinstva kot Gabrijela, ki je bila malo ljubosumna. Plačo sem imel trikrat višjo, delal sem dve uri manj kot ponavadi. Počel nisem nič drugega kot to, da sem povedal vse, kar me je težilo. Ljudje so to oboževali.
Poleg vsega sem zasebno sobo dobil za tri minute na dan. Ko sem bil v njej, ni bilo več Silvije. Bila je samo žica, bes in krvavo rdeče oči, ki so polne groze zrle vame, dokler jih veke naposled niso zakrile.

Kontejnerus



risba KIH | VERZ IZ DESETIH ZLOGOV | NAJVEČJI ODKLON NIHAJOČ. TELESA | PEVKA ŽNIDARIĆ | ALUMINIJ | JOKER | PISALO ZA ŠOLSKO TABLO | ŽENSKO POKRIVALO PRI SLOV. NOŠI | TALNA OBLOGA IZ LESENIH DEŠČIC | GRŠKA ČRKA | LIČNA KOST | VRSTA UGANKE, PREMETANKA

KRALJICA PRI ŠAHU | CERKVENA ZGRADBA | PEKOČA VRTNINA

SL. GLED. REŽISER

MONDENO ZDRAVILIŠČE V BELGIJI | ŽALUZIJA | IGRALEC 1. KEKCA (MATIJA)

EVA LONGORIA | NEUMNEŽ | OSTER PODALJŠEK PLEVE | NIKO GORŠČIČ | BRIT. IGR. (HELEN)

GLAVNO MESTO ALBANIJE | REŽISER KUSTURICA | PAPAGAJ

NARKOT. SREDSTVO | MESTO V RUSIJI | ČRTA NA ZEMLJEVIDU | PERNATA ŽIVAL | PLETENJAK

RAČUNAL. POMNILNIK | UDARNINA (MED.)

avtor JANEZ KORENT | MEH. REVOLUCIONAR (EMILIANO) | RIMSKA BOGINJA JUTRANJE ZARJE | DAN V TEDNU | KOREJSKI AVTO | AREST | BROM | MESTO NA NIZOZEMSKEM | SL. SKLADATELJ (FRANCE)

ROJSTNI KRAJ FRANCETA BEVKA | KORIST, UGODNOST | GLAVNI ŠTEVNIK

UVODNA GLASBA K ODDAJI | KRAJ PRI RADOVLJICI | NEPRIJET. OBČUTEK | ORGAN ŽUŽELK | LOVSKI PES | NAZIV

PRALNE LASTNOSTI TKANIN | DENAR V IRANU | SL. GLASB. SKUPINA | EDI KOLAR | PREDSEDNIK PZS (FRANC)

ANTON OCVIRK | ZVEZDOSLOVEC | OKRASNA RASTLINA | DEL OBRAZA | DIRIGENT HUBAD

ATLETSKA SKAKALNA DISCIPLINA | KALO | PRST RJAVE BARVE | LETO KAKEGA DOGODKA | VRSTA APNENCA, OOLIT

PRITOK RENA V ŠVICI | KRČMA NA MADŽAR. | AM. IGRALEC (AL) | LETOPIS, KRONIKA | REŠETO

JOKER | ENOCELIČNA PRAŽIVAL | KRAJ PRI KOZINI | GOVORNIK | BRUSNI PAPIR | TELOVADNI ELEMENT

OPERNI SPEV | OTTO ABETZ | ALAN HRANITELJ | MESTO V ŠVICI | REKA RUR NA NIZOZ. | TURČIJA | PRITISK NA MIŠKO

PIJAČA IZ PREVRETEGA MEDU | SPOJ GLAVE S TRUPOM | ETUI | MOZOLJAVICA | MLAD GOZD

PLESNI LIK PRI ČETVORKI | RIBOSLOVEC | SREBRO | IGRALKA ULLMANN | LANTAN

SMUČAR KRIŽAJ | KIS | GLASBENIK COOPER

FR. FIZIK, ASTRONOM (DOMINIQUE FRANÇOIS) | BARVA IGRALNIH KART | SL. SLIKAR (BOŽIDAR)

Geslo zadnje kražke je bilo bestialno: BELA VOLKULJA AMATERASU. Razen dveh, ki sta napisala 'kajmak in lepinja', ste se izkazali. Pošljite nam iz slike izhajajočo besedo, napisano na kartonsko glasovnico.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Miha Sporiš iz Žirov (Microsoftov webcam),
Mirko Cevec iz Laz (Battlestations Midway),
Jaka Kodrič iz Ljubljane (film Neverjetni).

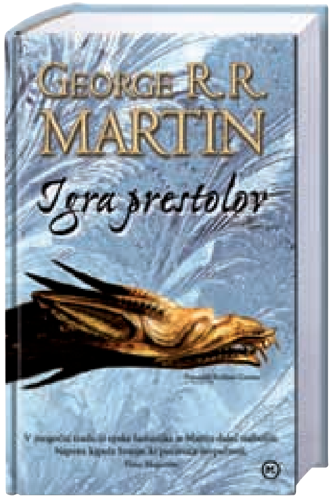
Nagrade:
različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.

Slovenski prevod Martinove A Game of Thrones, začetnega dela bržda najbolj pomembne serije sodobne fantazijske literature, je torej na policah knjigarn & knjižnic. O stasitem pisatelju, za katerega smo skoraj ziher, da smo ga videli za pusta v Cerknem (bil je eden od laufarjev), in samem romanu smo obširneje škrabali v prejšnjem Jokerju, okus sloga ter neposrednosti pa vam je dal na mestu štorije objavljeni prolog. Zdaj nadaljujemo s propagiranjem odlične knjige, ki jo je založila Mladinska knjiga. Pripetilo se bo tako, da bomo izžrebani peterici pravodgovarjalcev, ki bodo gesla na reviji priloženo dopisnico zapisali in jih do 5. aprila oddali, poslali vsakemu svojo trikilsko Igro prestolov. Slednjo bodo lahko vrgli bližnjemu zmaju v glavo in mu, omedlelemu od udarca, odrezali gonade, te pa prodali na kitajski tržnici kot afrodiziak in si tako neznosno odebelili transakcijski račun. Vidite, Joker zmeraj prinaša dodano vrednost?

Par Logijevih dobrotic za delitev z najbližjim fašeta tale dva srečneža:
Tjaš Ščukovt iz Štanjela (miški dve) in Marko Pišot iz Ajdovščine (kamerici dve).
Rešitev je bila JOŠKI.

1. Začnimo z osnovnim vprašanjem: sta znanstvena fantastika in fantazija eno in isto?
r) jasno, to je vse ista pašta
j) nak – ZF se dogaja v prihodnosti in vsebuje variacije na tematiko sodobne znanosti, fantazija pa je preteklostna in za osrednje elemente jemlje magijo ter druge nadnaravnosti. Se pa žanra dostikrat mešata.
g) kje je slikica?! Brez slikice in miselnega vzorca ne morem razmišljati!

2. Slovenci imamo tako radi Tolkiena, da je pri nas izšel v kar dveh prevodih. Drži ali ne drži?
v) na bi vjedu, sm samu film gljedu
a) drži – najprej pri založbi Gnosis (2000) in potem še v režiji Mladinske knjige (2002 – 2003), za katero je tlačanil Gradišnik
e) ne drži – saj še ene ne bi mogli prodati v zadostni količini!



3. Martinova serija Pesem ledu in ognja v mnogočem temelji na resničnih zgodovinskih dogodkih. Katerih?
i) vojne rož oziroma vrtnic (Anglija, 1455 – 1485)
u) pohod Napoleona Bonaparteja (Evropa, 1796 – 1814)
q) Damjan Murko gre srat (Slovenija, 2003)

4. Fantazijsko pisateljska zalega je ponavadi moškega spola, raje s kako obrazno kocino več kot manj. Katera dečva od naštetih se jim je enakovredno pridružila?
m) Ursula K. Le Guin
e) Marion Zimmer Bradley
p) Case

5. Ker vemo, da ste po tem miselnem maratonu utrujeni, kot bi prečitali pol mamutske Jordanove serije, le še nenandertalsko vprašanje. Kaj je to buzdovan?
b) ne vem točno, ampak nekaj podobnega mam jaz v hlačah, he he
e) kiju podobno srednjeveško orožje za boj od blizu
l) meču podobno srednjeveško orožje za boj od blizu

Tako, zdaj smo vprašali vse, kar smo vprašati imeli. Samo še zapolnimo tele vrstice do slike, pa gremo naprej. Ava.

Mladinska knjiga

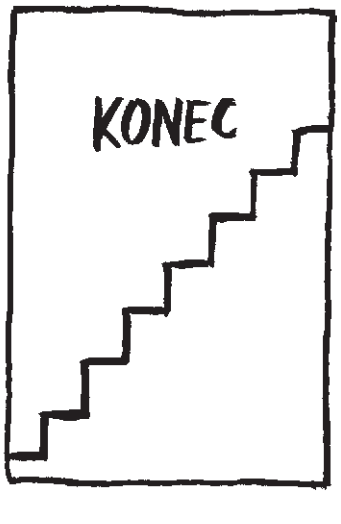
1234 dni bo tega...

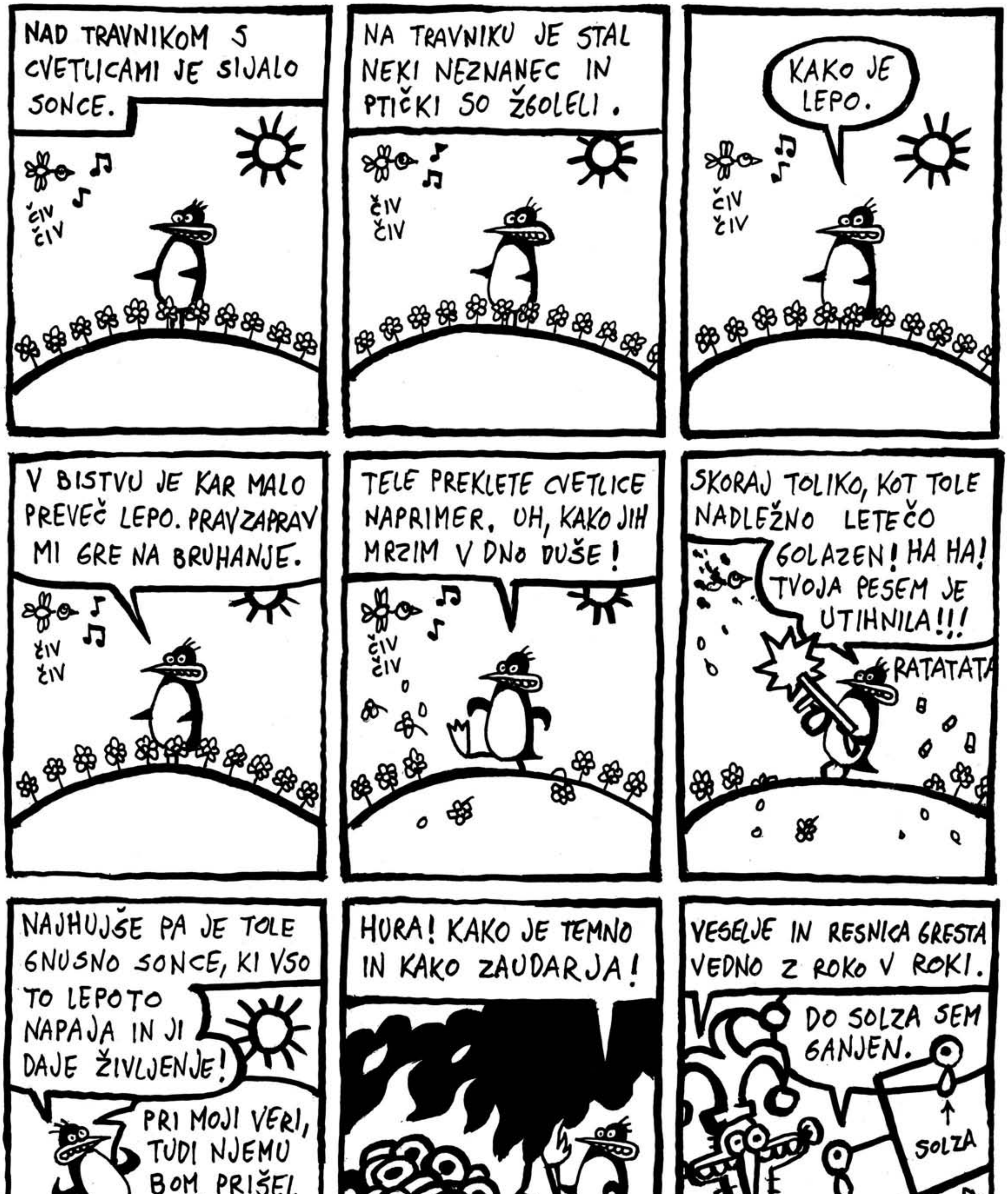


Kdo je bolj jak, bivol ali jak?

Joker 123 - oktober 2003 - je imel tri različne naslovke. Nekateri bralci so dobili tako z mercedsom SLR, drugi z rankorjem iz Vojne zvezd in tretji z AMDjevim procesorjem. Take cukrčke JCT vedno radi počnemo. Poglejte samo tomesečno naslovnico s peto barvo. (Tista rdeča ni zmešana v načinu CMYK, saj ne bi bila tako intenzivno komunistična, temveč je posebej pripravljena živo rudeča kolorifikacija.) Oziroma dve naslovnici! Kssss! (To je glas od kobre drugače. Če si dlih butast, pa ne veš.)

Listanje kar 108 strani debele revije se ustavi že pri uvodnjaku. Zenovska modrost, vredna ponovnega prebranja (na stranki - številka članka 3680). Oznanila stran naprej oznanjajo Half-Life 2 (ki je izšel štirinajst mesev kasneje), Call of Duty in NFS: Underground. Daleč nazaj je to bilo, prav res. To potrdijo tudi hardverske novice: Siol je pričel z digitalno televizijo, čakali smo na tretjega Harryja in Matrico, v boljših računalnikih pa so bivali geforci pete generacije. Prav tako je bil to čas, ko je naš Sneti poševnookil po deželi Japanski. Tamkajšnji Game Show je bil razlog, hkrati pa za nas opomin, da ga pošljemo ponovno. Ali pa Jureca, ker zna tri pismenke ter dva grlena glasova tokijske govorice več. Nekaj strani naprej se v kaslcu sonči Dodotov piton. Ga ne poznaš? Malo pobrskaj po kronikih! Nimaš pojma, o čem teče beseda? A si iz Idrije?
Razlog za mercedesovo naslovko je bil odličen vedež o štoriji trikrake zvezde (stranka, 839), razlog za slednjega pa opis igre World Racing. Neko švoh posnemanje Porscheja 2000, zato je fasalo 67. Več je dobila predelava s konzol, razčefuk Chaos Legion - 86. Naslednja stran: dodatek za C&C Generals, Zero Hour. 80. Homeworld 2 - 84. NHL 2004 - 74, Jedi Knight 3 (razlog za rankorja) - 82, sfižena frpjka The Temple of Elemental Evil - 65. Pa Eve Online in prvi Halo za PC - 89. Za konzole pa nič presresljivega. A smo zato vkup dali tedaj še en vedež, in sicer o ergonomiji okoli računalnika. Odličen članek, povsem aktualen, zato jadrno na stranko, pod zaporedno brojko 840. Mobidik je opisal pričetek mobilniškega igranja, kar je bilo nadvse preroško. Mini testisi: neka obskurna, nepomembna roba, oglas za Ameriško pito 3 (ki je bila zanič) in opisek Logijevih paličnih in ploščkovnih drkalic. Smo komaj na strani 93 od 108. Železninski del zapolnjuje svetovalnik za nakup digitalnega aparatusa in testis athlona 64 3200+ (ki je bil na tretji naslovnici). No, zdaj pa je




NAD TRAVNIKOM S CVETLICAMI JE SIJALO SONCE.
ČIV ČIV
NA TRAVNIKU JE STAL NEKI NEZNANEC IN PTIČKI SO ŽGOLELI.
ČIV ČIV
KAKO JE LEPO.
ČIV ČIV
V BISTVU JE KAR MALO PREVEČ LEPO. PRAVZAPRAV MI GRE NA BRUHANJE.
ČIV ČIV
TELE PREKLETE CVETLICE NAPRIMER. UH, KAKO JIH MRZIM V DNO DUŠE!
ČIV ČIV
SKORAJ TOLIKO, KOT TOLE NADLEŽNO LETEČO GOLAZEN! HA HA! TVOJA PESEM JE UTIHNILA!!!
RATATATA
NAJHUJŠE PA JE TOLE GNUSNO SONCE, KI VSO TO LEPOTO NAPAJA IN JI DAJE ŽIVLJENJE!
PRI MOJI VERI, TUDI NJEMU BOM PRIŠEL DO ŽIVEGA!
HURA! KAKO JE TEMNO IN KAKO ZAUDARJA!
STARE GUME
VESELJE IN RESNICA GRESTA VEDNO Z ROKO V ROKI.
DO SOLZA SEM GANJEN.
SOLZA
P.B. 2007


TINY
Se vam zdi
vaša družina drugačna?
Počakajte, da spoznate
družino prihodnosti!
PIZZA
Walt Disney
PICTURES PREDSTAVLJA
SPOZNAJTE
ROBINSONOVE
SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO.
samo v kinu od 29.03.2007
SPOZNAJTE ROBINSONOVE TUDI V 3D
3D VERZIJA EKSKLUZIVNO V DVORANAH XPAND
© Disney Enterprises, Inc.
CENEX

Joker



Od 1. aprila dalje nova revija za pogumne!





SVETOVNA PREMIERA
NA OGLED TUDI V XPANDU
Hubba Bubba
FILM MESECA
SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO!
NINJA ZELVE
TMNT
THE VIDEO GAME
VideoToP
EKSKLUZIVNO!
Predstavitev igre v vseh kinocentrih KOLOSEJ na dan svetovne premiere.
Pridružite se nam!
V KOLOSEJU 22. MARCA
KOLOSEJ
www.cinemania-group.si
cinemania group

Iz prve številke:

Zaščita za jajca po sistemu naredi-sam



Podrobna navodila, kako iz dveh spodnjic in kokosovega oreha narediti nepogrešljiv ščitnik mednožnega premoženja. Nevešči krojaštva se boste za pomoč obrnili na družice ali mame, ki se bodo plemenite naloge ohranjanja družine gotovo lotile z žarom in zanosom. Poleg tega bodo odtihmal nad vam svetim športom manj nergale, saj bodo vedele, da ste maksimalno zaščiteni!

Piše: Napadalec z brokolijem, vajenec indijske veščine Gane-Vidish

Ker je v sumu salo premalo ...



Težko bi zanikali, da so borci suma najpopolnejše ubijalske mašine na svetu, in skrb za tako impresivno telo ni mačji kašelj. Tako se bomo posvetili malce nerodnejšim predelom. Tarzani so ena najhujših nadlog, ki pestijo dobrosrčne velikane, in jih skupaj z michelinskim sindromom ter srčnimi glistami štejemo med poklicne bolezni. Priobčili bodemo kup nasvetov, kako nadležne tarzane ohranjati na sprejemljivem nivoju.

Piše: jokozuna Qua To Ro

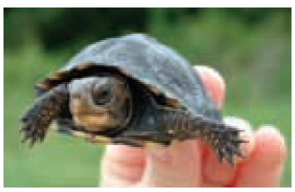
Projekt: brzinsko do mišic v 3,5 dneva



Suhe kosti žulijo in salo je sposobno le tresenja, zato bo na mestu članek o pridobivanju mišične mase na moder način. Izvedeli boste, kateri režim prehranjevanja je najboljši, ali so proteinski dodatki kaj vredni in kakšna so tveganja med igračkanjem s steroidnimi hormoni. In vse o vadbi! Je ždenje v prešvicanih fitnes centrih res neogibno ali je moč enake rezultate doseči z žakljem cementa in tekanjem po domačem stopnišču? Berite!

Piše: kunoiči Na Vi iz klana Gola Zen

Izdelava domače mutirane želve



Vas v šoli nadlegujejo nasilneži? Se na poti domov počutite ogrožene? Rešitev je v telesnem stražarju, ki si ga lahko naredite sami! Ugledali boste natančna grafična navodila, kako domačo želvico s koktejlom varikine, persila in kokakole ter iz Rusije ukradenim vzorcem plutonija zmutirati v čisto pravo nindža želvo! S samo dvema očesoma!

Rišeta: zunanja sodelavca Retro in Nami, oba karatejska gušterja v fužinskem doju Kandža smrti

Legenda petih češpljinih cvetov



Mit o samurajskih ljubimcih Makito Narami in Rito Mazašito sega od vršaca Fudžijame do najbolj skritega rta Hokaida. V prvi Kobri bomo to zgodbo, med staroselci znano kot Legenda petih češpljinih cvetov, ekskluzivno razkrili vsem akcijske romantike željnim čitavcem.

Piše: nepremagljivi raziskovalni novinar Veliki Mojster Kofé Bôm

Ne veste. Enostavno ne veste. Tako kot granitno obličje, poslinjena pričeska in veličastni kmečki fizis Stevena Seagala ne kažejo dejstva, da bo že čez nekaj sekund planil iz poze zamaknjenega lenivca ter polomil komolce ducatu nesrečnih nasprotnikov, tako se ne zavedate, kaj vse je bilo treba storiti za splovitev Kobre, prve prave slovenske revije o borilstvu. Da smo udejanjili publikacijo bistre podalpske krvi, ki razume, da je bistvo dejanja v ne-dejanju ter tepeža v ne-tepežu, smo morali v en hlev s pomočjo gibov iz lambade prignati vrhovne mojstre vseh veščin, ki kaj štejejo. Potem jih je bilo treba spuliti enega z drugega, kar niti ni enostavno, če ti zmanjka baterij za laser, in jih pripraviti k miroljubnemu pogovoru o tem, da todle potrebujemo kakovostno revijo o fajtu. Tako, ki se ne bo nagibala ne v eno, ne v drugo stran, temveč bo kot združek Teksaškega rangerja in Kekca s pridihom Jackieja Chana poučno, koristno ter zabavno širila vest o pesti, ki ščiti pravico, in nogi, ki kolje prasico. Uživajte torej v vsebini ničte cifre in se vidimo pri najbližjem prodajalcu umetnih zobovij 1. aprila (zopet poudarjam, PRVEGA APRILA, da ne boste slučajno zamešali datumov!), ko izide prava Kobra.
A-sa in ne pozabite stare modrosti iz južnih gozdov: tko vidi lice nindže, umret će u strašnim mukama!

zenovski vodja Kobre ***Sun E. Ti***
skriti beli nindža
sensei Sam Kukaj, 54. dan
sifu ancientnega stila Pi She Mno Go
tisti, ki nad njim bedi nepremagljivi angel Kami-Case



“Zdaj jih boš pa dobil po pički!”

Razboriti neznanci pred mano niso videti nič kaj prijazni. Besen skin, togoten rovtar, čefur v šuškavcu in umazan klošar se mi režijo v brk, vsak s krepelom v rokah. Težili so kelnarci in sem se vmešal, kot bi se vsak pošten občan. Zdaj so jezni kot orangutani, ki so zavohali volhki mošus samice in se pripravili na kavs, nakar jih je nekdo zmotil. Da samica cmiha v kotu z modrico in napol strganim modrcem, drekov malopridnih seveda ne moti.
Samozadostno se nasmehnem – kot Bruce Willis v Umri pokončno, s pridihom Drnovškovega trpečega stiskanja ustnic za efekt – in krenem. Skin, očitno vodja hecne klape, faše strelohiter direkt v goltanec, da izbulji oči in pade na kolena. Ostali postanejo, zaskrbljeni, ker se žrtev ne vede po pričakovanjih. Pavza zadostuje, da nažgem rovtarja v jajca, istočasno pa prstnično dregnem klošarja v oko, da od bolečine živalsko zatuli. Čefur je brez klape nemočen, zato odvrže čakijo in steče proti vratom. Leteča krigla piva ga trofi naravnost v lobanjo, da pade in si na podboju izbije pozlačene čekane. Odsekan kolenček v skinov pomodreli obraz poskrbi, da gorostas dokončno pade in obleži, medtem ko ostala cmihata med ogorki ter politim šnopsom.
“Kdo je zdaj pička, a?”
Pomagam natakarici na noge. Preplašeno, a hvaležno me gleda od spodaj navzgor in ropota s trepalnicami.
Nocoj bo še veselo ...

Piše: **Sun Jeti**

(Na sliki je tudi on - v osaški plesni šoli ga trinajstletnice poznajo kot Kita Muhira.)



Deska ne udari nazaj

Lepa fajterska pravljica, ka-li? Če bi bilo tako preprosto rihtati krivico, ne bi nucali policajev, še stripovskih superjunakov in feministk ne. Realnost je taka, da bi se zgodilo tisto, kar je srdita banda nepridipravov napovedala junaku štorijice: nalomili bi ga kot deviško trsje, iz njegovih gonad naredili priročno mošnjo za zdravilno zel in njegove nohte uporabili kot trzalice za igranje kitare.
Toda v glavi vsakdanježa se situacija prelevi v opisano. Kako to? Čislani psihiaterski par Možganko Bučič in Brihta Pametnjakovič (poročena štiri leta, brez otrok, ker so glasni) bi povedal, da smo ljudje pač nagnjeni k temu, da stvari vidimo tako, kot nam pašejo. Sam nisem iz tega foha, bolj bi se kvalificiral v kader iz Scrubs. A ipak bi si upal postaviti ljubljenčkasto teorijo, ki pravi: dandanes gornji scenarij v bučah nastane avtomatično, saj smo od rosnih nog podvrženi medijskemu izkrivljanju pretepaške resničnosti. Na televiziji, v filmih, igrah in knjigah ter celo v muziki rulja suva, buta, mlati in premaguje lopove kot za stavo, rutinersko se delijo krožne zaušnice s podplati ter se brez težav prenaša udarce, ki bi sicer zravnali s tlemi manjši nebotičnik. Folk se iz navdušenja nad potezami Bruslija in random joškač vpisuje v tečaje borilnih veščin, da bi znal zbijat širom vukojebin, nakar na ulici oponaša prigode iz favoritnega naslova. Polnočno dretje “Žane, pazi ledja!” okrog Maksija in izvajanje čelnih v kandelabre na Lentu med polglasnim grčanjem “MRBR!” nista posebnost.
Čudno to ni. Ljudje itak težko krotimo živalske nagone, povrhu pa kot kulturni potomci starih Grkov in Rimljanov živimo v civilizaciji, ki slavi prvake ter rada prireja simulacije borbe. Kajpak bi lahko v raziskavi zaljubljenosti v borilne spektakle segli

Ah, dobri stari časi ...
“Čeljusti jima pokajo od silnih udarcev in z vseh udov jima teče znoj od napora. Nenadoma zada Epeios strahovit udarec, polno v lice prežečega nasprotnika. Ta se zamaje, noge ga več ne drže, pade na tla brez moči in iztegnjen obleži. Kakor velika riba v grmenju viharja in valov zagnana po velikem valu ob obrežje, polno morske trave, tako odpira usta krvaveči junak na tleh. Velikodušni Epeios pa ga prime in dvigne, pa ga preda njegovim prijateljem. Ti ga odvlečejo čez borišče, noge se vlečejo za njim, pljuva strnjeno kri in glava mu omaguje sem in tja.”
Homer, Iliada, spev XXIII, stihi 688 – 699



Kaj je samuraj, kaj nindža in kaj katana? Berite v naslednji Kobri!

do tja, ko sta se praljudaka ruvala za najbolj kosmato babo, khm, do tedaj, ko so bile borbe sestavni del verskih obredov. Dokazano je na primer, da so Sumerci tepež gojili 7000 let pred našim štetjem. A nekje je treba začeti in dobra odskočna deska so olimpijske igre ter gladiatorski spopadi.

Ave victor, vae victis!

Osnovna dejstva o starogrških olimpijskih igrah poznate. Začele so se leta 776 pred našim štetjem, prirejali so jih vsaka štiri leta in tedaj je potihnilo vse orožje. Tisoč let so jih stari Grkeljni ne glede na vse organizirali v mestu Olimpija na zahodu polotoka Peloponez, kjer je stal tempelj boga Zevsa. Iger so se lahko udeleževali le nesuženjski mladeniči in jih je tvorilo pol ducata disciplin. Nekaj, recimo tek, ježa, skok v daljavo in met diska, jih ni bilo borilskih. A tem ob boku so bivali boks, rokoborba ter pankracij, kjer so se goloroki in nagoriti junci merili v direktnem boju.

Jazst, Mohamed Ali



'Plešem kot metulj, pikam kot čebela' se glasi najbolj znana analiza mojega boksarskega sloga, in reči moram, da je čisto pravilna. Tako kot bi pritrdil tistim, ki me imajo za najboljšega boksarja vseh časov – jasno, nikdar nisem bil znan po tem, da sem držal gobec. Nasprotno, konkurente sem najprej stepel verbalno, ko sem jim sikal tako zunaj kot znotraj ringa, in ko so bili jezni, sem jih laže namlatil. Rodil sem se kot Cassius Marcellus Clay 17. januarja 1942 v kentuckyjskih rovtah in že pri osemnajstih dobil prvi profesionalni dvoboj. Bil sem 1,91 metra visok, kar mišičast borec, vendar sem presenečal s hitrostjo in gibčnostjo. Namesto da bi špilal kolosa, se branil in se zanašal na doseg, kot je bilo tipično za boksarje moje postave, sem plesal po ringu, se ogibal udarcem in delil hitre kombinacije. V karieri sem porazil skoraj vse prvake v težki kategoriji svoje dobe, med drugim Georga Foremana in Joa Frazierja, moj boj s Chuckom Wepnerjem pa je navdihnil Sylvestra Stallona, da je napisal scenarij za Rockyja. Sredi šestdesetih sem si kot musliman spremenil ime v Mohamed Ali.

Zdaj ne plešem več, saj so mi že leta 1980 odkrili parkinsonovo bolezen. A moj prispevek k popularnosti boksa in lepoti 'sladke znanosti', kot pravijo tej veščini, je neprecenljiv. Sem najboljši in najlepši, Will Smith pa je daleč pregrd, da bi me igral v filmu!

Drži, da so imele te discipline malo pravil. Boksarji so se dajali brez rund, dovoljeno je bilo udarjati nasprotnika, ki je obležal, ni bilo težnostnih kategorij. Tekmovalci v pankraciju, kombinaciji udarjanja in rokoborbe, si niso ovijali rok s povoji, imenovanimi himantes, kot so to počeli boksarji. A omejitve so obstajale: ni se smelo gristi ter sovragu bezati po očeh, nosu ali ustih. In četudi brez žrtev ni šlo, so bile olimpijske igre v osnovi festival, kjer so v simuliranih okoliščinah poustvarjali borbo, da bi našli največjega vojščaka. To ni bila realnost, bil je odblesk realnosti, trening za vojno. Venec iz oljčnih cvetov za zmagovalca je njemu, njegovi družini in mestu prinesel nesmrtnost. Ljudje so ga imeli za heroja, pesniki so ga kovali v zvezde, doma so ga obsipali s cekinom. Bil je prvak, utapljajoč se v pozornosti, zgled nadebudnim vojščakom, idol dece, ki se je preganjala po ulicah in se pretvarjala, da je on. Vas na kaj spomni?

Prevrtimo trak naprej, v stari Rim, kjer so bili priljubljena zabava za ljudske množice gladiatorski spopadi. Beseda gladiator izvira iz latinskega izraza gladius, ki pomeni meč, in je označevala može, ki so se v rimskih amfiteatrih borili za veselje plebsa. Sprva je imelo gladiatorstvo bržda verski značaj in naj bi spremljalo etruščanske po-



Nove zgodovinske raziskave rečejo, da so bili gladiatorski boji velik biznis, kjer se je krutost poslovno splačala le v skrajnih primerih. Mi vemo!

grebne obrede; tudi v Rimu so bili taki boji do leta 46 našega štetja omejeni na javne pogrebe. A tedaj je Julij Cezar, čigar oblast je temeljila na podpori množic, priredil igre, ki so prerasle v vsesplošno zabavo. Zaradi tega so širom imperija nastale arene, kot sta rimski Kolosej in puljski amfiteater. Gladiatorstvo je bilo velik šov: vojni ujetniki, hudodelci, sužnji in prostovoljci, ki so si želeli hitro pridobiti denarije ter ugled, so se urili kot pravi atleti, da bi čim bolj navdušili ruljo. Tepežkali so se goloroki, z orožji, med sabo, z zvermi, v skupinah ... Uspešneži so včasih dobili svobodo ali postali žrebci premožnih Rimljank. Ihaha.

In spet smo priče prilagajanju realnosti zavoljo spektakla. Pri gladiatorjih sicer ne toliko na račun pravil borbe, saj teh ni bilo kaj dosti – toda izbira orožja, bojevnikov in situacije je bila daleč od naključne. Šlo je pač za predstavo, kjer so bile posledice resnične, osnova pa domišljijska. Del množice je dojel, da gre za prirejeno realnost, drugi ne. Točno ta del, ki danes okrog Maksija ter po Lentu na podlagi Skritega zmaja uganja neumnosti. Princip je isti, ostalo so nianse.

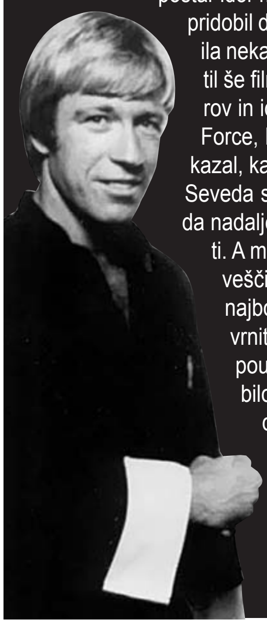
Šov se nadaljuje

Ker naj bi bila ena temeljnih vrednot sodobne zahodne civilizacije skrb za človeško življenje (dokler ne gre za črnčke ali Cigane, a pustimo to), so grobe olimpijske igre in surovo gladiatorstvo današnji nepredstavljive. V mnogočem je to izročilo krščanstva, ki se je zajedlo v rimski imperij. Konstantin, prvi krščanski cesar, je leta 325 na nikejskem koncilu gladiatorske boje prepovedal in tradicija je zamrla. Zanimivost: na verski podlagi so se končale tudi staroveške olimpijske igre, ki jih je cesar Teodozij leta 393 ukinil zaradi poganske narave.

Vendar je ostalo koprnenje po bojevanju zunaj vojn, kjer tvegaš manj kot v pravem spopadu, hkrati pa dokažeš spretnost ter srčnost – in po opazovanju takih dogodkov.

Jazst, Chuck Norris

Včasih so mi rekli Carlos Ray in neke bedne rojstne bukve pravijo, da sem se rodil marca leta 1940 v Oklahomi. To seveda ni res, saj vsak ve, da sem se pojavil z nastankom prostorsko-časovnega kontinuuma. A klobčič laži o mojih starših, navedoma Indijancu in irski priseljenki, ter povprečnem otroštvu ni zlonameren. Ljudje pač težko sprejmejo istino o nekom, čigar solze zdravijo vse bolezni, vključno z rakom. (Škoda, da nikoli ne jočem!) Zato so ustvarili življenjepis, ki mi omogoča sobivanje z bitji nižjega reda. Po njem naj bi se hitro oženil s svojo srednješolsko ljubico in se po maturi pridružil vojski, ki me je poslala v Južno Korejo. A tu že zaorjemo v resnico, kajti tam sem dejansko preživel marsikako leto v izpopolnjevanju tradicionalne borilne veščine tang soo do. Nato sem z božansko lučjo osvetlil taekwondo, ki je po moji zaslugi v sedemdesetih doživel preporod. Najprej so mi dali črni pas, nato pa, štiritisočletnim prepovedim glede tujcev navkljub, osmo stopnjo oziroma naziv velikega mojstra. S prisotnostjo sem počastil še nekaj veščin, nakar sem se lotil približevanja borilnih znanj ljudem kot pot do srečnega življenja. Za to so bila medijsko pokrita tekmovanja kot naročena in ko sem sedemkrat zapored pobral titulo svetovnega karatejskega prvaka v srednji kategoriji, prejel trojno krono za največ osvojenih turnirjev ter bil razglašen za bojevnika leta, sem postal idol mladcev. S sodelovanjem na tekmovanjih sem si pridobil dobrega prijatelja, Bruca Leeja, s katerim sva tvorila nekako tako navezo kot Bog in Jezus. Nato sem se lotil še filmov ter industrijo izkoristil za širjenje svojih nazorov in idej. Skozi leta sem posnel kopico vojaščin (Delta Force, Missing in Action, Code of Silence), kjer sem pokazal, kaj čaka zlobneže, ko jih obsije luč pravičništva.



Seveda se mi nekateri režijo in med vrsticami priznavam, da nadaljevanka Teksaški ranger ni biser sedme umetnosti. A mediji so le način, kako širiti pozitivne ideje borilnih veščin. Zlasti dejaven sem pri delu z mlajšimi, ki so najbolj dovzetni za kvarne učinke okolice. Kmalu po vrnitvi iz Koreje sem ustanovil serijo šol, v katerih poučujem lastno disciplino *chun kuk do* (*chuck do* bi bilo preveč očitno). Učencem vcepljam zavedanje, da starodavne tehnike niso namenjene nasilju nad šibkimi, temveč iskanju ravnovesja v sebi. Istočasno furam fundacijo Kick-Start, ki je namenjena težavnim otrokom.

Zakaj potem moj fris še ni vklesan v goro Rushmore skupaj z legendarnimi prezidenti? I, le zato, ker granit ni dovolj trd za mojo brado!

Ja, taki smo ljudje: kljub razvitim možganom nas marsikdaj vodijo nizkotne sle in predatorske želje. Bojujemo se v vojnah, jamramo, kako so grozne, nakar izven njih počnemo isto, le v umetnem okolju. Srednji vek je bil denimo naphan z bojevitimi mirnodobnimi igrami in turnirji. Aristokrati so se mužgali po svoje, nižji sloji spet po svoje; v 13. stoletju so bili po Italiji znani skupinski dvoboji s pestmi (guerre ordenade – 'urejene vojne'), kjer so se pripadniki dveh strani zbobnali na kup in si dali vetra, publika pa jih je divje spodbujala. Valvasor poroča o takem dogodku pri nas, kjer so se leta 1210 ob mestnem prazniku v Ljubljani na mostu brez ograje spopadli Trnovčani in Krakovčani. Premagani borci so padali v vodo, zmagovalci pa so dobili sod vipavskega vina. Malokdo ve, da se je nekako tako razvil novodobni žogobrc, in sicer iz grobe, tepežkarsko naravnane igre 'calcio fiorentino', ki so jo v 16. stoletju nabijali velikaši v Firencah.



UFC je podoben pankraciju. Njegov namen je poiskati uravnoteženega bojevnika in ga spraviti v film skupaj z The Rockom.

Moderne oblike spektakelskega spopadanja v ringu se torej niso vzele od nikoder, temveč so se zlagoma razvile iz dolge tradicije metanja črev na plot. Sodobni boks se je recimo pojavil v Angliji začetkom 18. stoletja, ko je njegov začetnik James Figg uredil pravila iz stare zmešnjave z vseh vetrov. Tako je po kategorijah in spolu razdeljen boks v verzijah različnih krovnih organizacij, ki ga danes gledamo po televiziji, potomec gladiatorskih masakrov ter starogrških olimpijskih iger. Temelji na enakih principih: boriti se ali gledati boj, postati zmagovalec ali letega občudovati. Okolje je nadzorovano, za upoštevanje pravil skrbita sodnik in etika, dočim na rezultate ne vplivata le talent in pripravljenost borcev, temveč o marsičem odloča denar. Saj ne mislite, da so pari in izidi naključje?



Če vas začnejo takole mlatiti, jim odgriznite uhelj. Ali ga posilite. Deluje.

Isto velja za druge oblike tepeža v ringu, česar skrajnost je ameriški wrestling s klovni tipa Hulk Hogan na čelu, ki zadovoljujejo nezahtevne otroke in zavaljene rednecke. Med poznavalci sta najbolj čislana K-1 in UFC (Ultimate Fighting Championship). Prvi, ki ga spremljamo na Eurosportu, izvira z Japonske ter je mešanica boksa, kickboksa, karateja, tajskega boksa in taekwondoja. Pravila so podobna boksarskim, saj niso dovoljeni udarci z glavo in komolci, tako kot ne rokoborba; gre za stoječ borilni šport, namenjen primerjanju teh veščin. Bolj ohlapni in brutalni UFC temelji na mešanih veščinah (MMA – mixed martial arts), kar vključuje tako udarjanje kot ruvanje, ter se ponaša z nalepko 'brez omejitev'. Kar je marketinška poteza, saj so prepovedani udarci z glavo in v prašnike, nosijo se majhne rokavice, prisoten je sodnik in tako dalje.

Jep: čeprav so fajterji v UFCju slaboritneži, se v službi $ in občinstva podrejajo vodilom ter interesom šova, starim kot civilizacija. Kar se godi na televizijskem zaslonu, je videti realno in boleče; seveda do neke mere tudi je, saj bi bilo tovrstno bojevanje povsem napak odpisati kot niz hlinjenih prizorčkov. Tisti, ki sodelujejo v boksarskih dvobojih, v K-1, UFCju, na najrazličnejših turnirjih, na sodobnih olimpijskih igrah, so pravi, tigrosrčni bojevniki. A vendarle gre v srži za uravnano fantazijo, namenjeno vzbujanju enakih čustev kot skozi zgodovino: poistovetenju s prvakom in njega čislanju; sprevrženemu zadovoljstvu ob tem, ko nekdo dobiva batine; nezmožnosti umika pogleda z obtolčenih teles, ki se žrtvujejo za nas; ter zadovoljitvi pravičniškega besa, ko tistemu, ki ga imamo za zlobca, čitajo kozje molitvice.

Edina razlika je v tem, da so morali včasih za prisostvovanje takim rečem iti zdoma. Zdaj nam elektronika tovrstno sladostrastje omogoča, ne da bi morali premakniti rit.

Pelikulni pok

Ultimativna oblika tepežkarske domišljije, za katero bi prireditelji gladiatorskih spopadov brez pomisleka ubijali z nežnimi cvetovi marjetic, so filmi. (Igre so že bolj plemenite, saj v njim ti s svojimi spretnosti odločaš zmagovalca; toda o njih beseda teče drugod v Kobri.) Medtem ko njega dni kot organizator nikdar nisi stoodstotno vedel, če bo šlo kaj narobe, in si moral imeti v zaodrju vedno pripravljen odred lačnih tigrov ali pobezljanih zamorcev, je v filmih vse kontrolirano, zapakirano in dostavljeno. Še važneje: če si se kot gledalec poistovetil z velikanom v areni, nakar je ta fasal v vrat bodalo iz rok pokvečenega škrateljca ter izdihnil v jezeru brbotajoče krvi, si se počutil hudo trapasto, malodane ogoljufanega. V filmu pa si lahko prepričan, da bo junak, torej ti, zmagal.

Dandanes so fajterski filmi nekaj običajnega, saj ameriško in evropsko navdušenje nad njimi še zmeraj jezdi na valu, ki ga je v sedemdesetih sprožil Bruce Lee. A preštevanje reber na platnu se je začelo dosti prej, precej drugje: na Kitajskem v dvajsetih letih prejšnjega stoletja. Tedaj so nadebudni režiserji začeli filmsko upodabljati priljubljene papirne povesti iz žanra *wuxia* (izgovori 'vusja', ne bukslja!) – dr.romanovske štorije o viteških mečevalcih, kjer ni šlo brez romantike in čarovniške fantazije. V tridesetih so te filme na Kitajskem prepovedali, a snemanje se je nadaljevalo v britanski koloniji Hong Kong. Kmalu so se jim pridružili kungfujski

Jazst, Jet Li

Nikoli ne bom rekel, da sem nekaj najboljšega, kar se je zgodilo filmom o borilnih veščinah. Za kaj takega sem daleč preskromen in te besede bi se mogle privaliti edinole spod peresa kakega občudujočega kronista. Ta bi morebiti zapisal, da sem zdaj star 44 let in da me je mati pri osmih vpisala v pekinško šolo za šport. Od tam sem izšel kot prvak, ki je v neborbeni – predstavitveni disciplini wushuja med leti 1974 in 1979 pobral neverjetno število zlatih kolajn. Stati ino obstati kot tovrsten zmagovalec v deželi z milijardo ljudi, kjer imajo borilne veščine tako tradicijo kot pri vas harmonika, je podvig brez primere. Nato sem se lotil uspešne filmske kariere, ki se je začela 1982 in me je sčasoma prinesla v Hollywood, saj sem si z izdelki, kot so bili Once Upon a Time in China, Black Mask in Fist of Legend, med ljubitelji pridobil kulten status. Moja prva vloga na Zahodu je bila ona tihega morilca v Smrtonosnem orožju 4, viška pa sta Hero in Fearless, kjer so me na špage dajali z občukom, ne tako kot v Romeo Must Die, Kiss of the Dragon ter Cradle 2 the Grave. Ha, kot da prvak wushuja potrebuje vrvi! Če vas zanima moje osebno življenje, lahko kronist pove, da sem se 1987. poročil s sotekmovalko iz wushujskega tima in imel z njo dva otroka. 1990. sva se ločila, od 1999. pa sem poročen z hongkongško igralko, s katero imam prav tako dvoje dece. Aja, pa da še zmeraj ne obvladam angleščine, zato mi todle radi dajejo tihe vloge.



Sem mojster wushuja, gibka, impozantna prezenca, ki kipi od skrite moči in je ne morejo zapustiti ne oči, ne kamera. Celo moje igralske spretnosti na svojstven, oroženel način niso slabe. A ničesar od tega nisem dejal jaz, kajti to bi bilo neskromno in neponižno.

filmi, ki so namesto mečevanja in mistike poudarjali bolj realistično mlatenje rukama i nogama. Zmerom več obojevrstnih izdelkov si je utiralo pot na Zahod, kjer so jih vrteli v zakotnih kinodvoranah, smešno sinhronizirane in na novo montirane. Zaradi dolge tovrstne tradicije so si azijski borilni filmi pridobili sloves izdelkov B-kakovosti in zafrkancije na ta račun nikdar ne zmanjka. Saj se spomnite parodije Chi Gui Mi iz Jokerja 114? Če se ne, najdite plošček ali kliknite *www.ljudmila.org/grejpfrut/projects/chi-gui-mi/chi-gui-mi.htm*. Vredno ogleda.

No, redkokdo se je smejal, ko je na sceno stopil Bruce. On je bil tisti, ki je utrl pot Jackieju Chanu, Jean-Claudu Van Dammu, Jetu Liju, Chucku Norrisu in podobnim slavnežem. Rodivši se on 27. novembra 1940 v San Franciscu v, po kitajskem štetju, letu zmaja in tudi uri zmaja. Preroško! Odraščavši v Hong Kongu, toda pri devetnajstih ga je oče poslal v ZDA k svojemu prijatelju, ker se je mali zameril kriminalcem. Bruce je sicer fural akademsko kariero, saj je končal srednjo šolo in se vpisal na filozofski faks. A nakanil se je postati filmski igralec, kar ni presenetljivo, saj je bil njegov otac zvezda pekinške opere. Način? Borilne veščine, ki jih je vdano treniral. Dobil je nekaj manjših vlog nemih pretepačev, recimo v TV-seriji Green Hornet, vendar samozavestnež z njimi ni bil zadovoljen. Zategadelj se je vrnil v Hong Kong, kjer se je namesto uveljavljenima bratoma Shaw zapisal mladi distributerski hiši Golden Harvest. Trije filmi, v katerih ni le igral, temveč je zanje napisal scenarije in jih režiral – The Big Boss, Fist of Fury in Way of the Dragon – so ga izstrelili v orbito azijske popularnosti. Bil je edinstven: hiter, eksploziven, mišičast & kitast, trmast, ponosen, močno nacionalističen, kar je Kitajcem godilo, in z izrednim borilnim slogom. Gledalci se niso le poistovetili z njim, goreče so si želeli, da bi bili on. Slava mu je odprla vrata v Hollywood in Enter the Dragon je bil prvi kitajsko-ameriški projekt z Leejem v glavni vlogi. Obenem je snemal še en film, Game of Death, v katerem nosi slavno rumeno trenirko in se bori s prijateljem ter učencem, košarkaškim zvezdnikom Kareemom Abdulom-Jabbarjem.

Toda Bruce ni ne dokončal Igre smrti, ne videl premiere V zmajevem gnezdu. 20. julija 1973, pri rosnih dvaintridesetih, je umrl v Hong Kongu. Bil je v družbi igralke Betty Ting Pei, ki naj bi skupaj z Bondom Georgom Lazenbyjem nastopila v njegovem naslednjem filmu, in že popoldne se je začel počutiti slabo. Legel je, nakar je padel v komo, iz katere ga niso mogli zbuditi: izdihnil je med prevozom v bolnišnico. Zapustil je ženo Lindo in sina Brandona, ki je prav tako postal akcijski igralec in je takisto umrl v skrivnostnih okoliščinah, na snemanju filma Vran. Uradna verzija pravi, da je Bruce podlegel otekanju možganov, ki naj bi ga sprožila alergija na zdravilo za glavobol. A spričo njegovega statusa polbožanstva ni umanjkalo teorij zarote, od tega, da ga je zastrupila mafija, do demonskih prekletstev, s čimer se ukvarja biografski film Dragon. Resnica je kajpak ta, da je bil Bruce Lee sin Boga Chucka Norrisa, poslan na Zemljo, da nas odreši, ubili pa so ga lahko edino nindže z laserji. Zdaj biva na desnici svojega Očeta v Restavraciji na koncu vesolja, naročevavši pikantno raco; tam se bomo JCTjevci srečali z njim, ko odhlačamo na zadnjo pot.



Bruce je imel le sina Brandona. Jason Scott in Case nista njegova.

Bruce seveda ni bil noben pozer. Pri trinajstih se je začel učiti spretnosti *wing chun* in dotično kasneje z elementi od drugod združil v lastno veščino, jeet kune do. Bavil se je s filozofijo in umetnostjo, lastil si je okrog dva tisoč knjig in eno tudi napisal: *Tao jeet kune doja*. Slednja naj bi bila le prva od sedmih, vendar ga je vmes ujela smrt. Velik poudarek je dajal telesni pripravljenosti in je razvil rigorozen urnik treninga ter ustrezen jedilnik, kar mu je pomagalo do fantastične postave in izredne moči (sklece na eni roki z dvema prstoma so bile zanj nekaj običajnega). Bil je velik, a hkrati skromen človek, ki je prvi povedal, da ne dela nič novega in da skoraj vse dolguje svojim vzornikom. Predvsem pa se je imel vedno najprej za mojstra borilnih veščin in šele nato za igralca. Zavedal se je, da na platnu uteleša fantazijo; da če tam s krožno spuca val navaljujočih kanalj in na koncu premaga zlo, ima lajf drugačne zakonitosti. Nerad se je odločal za borbe v resničnem življenju, čeprav so ga stalno izzivali na dvoboje, in dasi je bil mojster, se je zavedal lastnih omejitev ter nepredvidljivosti vsakdanjika. Prav to ga je razsvetlilo in ga naredilo ponižnega.

Ko se steklo raztrešči

Je ob vsem tem medijskem bum-tresk-asa šovu, s katerim smo prepojeni, kaj nenavadnega, če se nam pretepanje ne zdi nič posebnega? Predstave nam dajejo vtis, da če nekoga počimo na domine, se itak ne bo zgodilo nič posebnega, še frizurica se mu najbrž ne bo nasršila. Istočasno privzemamo, da bomo zmagovalci oziroma da, četudi jih bomo po norem naključju fasali, bo malo skelelo in bomo naslednji dan kot rožica. No, resnica je drugačna. Življenje ni ne film, ne igra. Nikoder ni sodnikov in točk, Čast ter Obzirnost sta na tej krvavi čajanki redki gostji. Namesto tega ji predsedujeta kralj Adrenalin in kraljica Bolečina z dvorjankami Fiziko, Biologijo ter Psihologijo. Obrnite torej stran in si prečitajte, kakšen žur znajo narediti vse te gnade ...

Moram videti

Hero (Yimou Zhang / Jet Li, 2002) Heroj je eden najbolj estetskih, inteligentnih, čustvenih in čudovitih filmov, ki dokazuje, da je wuxia (pian) lahko sodobna forma izražanja, pesti pa harfine strune. Borilni prizori, ob katerih se ustavi srce in steče oko iz jamice.

Gladiator (Ridley Scott / Russel Crowe, 2000) Izza krvavih zaves stopajo na oder rimski gladiatorji, bojevniških stavov in ravnodušnih oči. Razen njega, bivšega generala, ki se bori za ... Svobodo? Maščevanje? Epsko, navdihovalno, br00talno, mojstrsko.

Fight Club (David Fincher / Brad Pitt, 1999) Tu so jezdeci protimoške Apokalipse: Poženščenost, Miroljubnost, Ravnodušje, Razpuščenost. Pitt in Norton zato ustanovita organizacijo za ventiliranje pare. Če ne veste, kako je, ko jo dobiš na gobec, poglejte Klub golih pesti.

Raging Bull (Martin Scorcese / Robert De Niro, 1980) Boksarskemu šampionu Jaku LaMotti so pravili Bik, ker je bil v ringu tako besen. To je njegova biografija in verjetno najboljši film o boksu zaradi osupljivo realistične note tako zunaj kot znotraj ringa.

Enter the Dragon (Robert Clouse / Bruce Lee, 1973) Šur, Way of the Dragon je znan, ker se v Rimu Bruce fajta s kosmatinkom Chuckom, v Fist of Fury pa ukine Jabbarja. Ampak Enter the Dragon je, kilogram za kilogramom, najboljši Brucov izdelek in žanrska klasika.







Leonardo

Nosilec modrega traku je vodja četverice, kar pomeni, da blazno rad pametuje. Ima velike ideje in je totalen car – on tudi naposled fenta Shredderja mano a mano (ampak samo zato, ker mu Rafaelo pusti). Skratka, pravi mošk ... err, želvak. Če slučajno kadarkoli podvomi v svojo želvaškost, gre meditirat, saj je od vseh v grupi najbolj spiritualen. V boju vihti kratki nindža sabljici, imenovani ninjato. Gre za ravno in skrajšano verzijo katane, s katero so nindže na Japonskem reševali probleme prenaseljenosti in staranja prebivalstva. Z njo je, mečem japonskega slovesa primerno, moč sekati zelo trde stvari, kot so tanki, zli roboti in vesoljske ladje. Nindže so tradicionalno imele samo eno, a ker Leo obvlada hendling, lahko maha z dvema. Kot se za vodjo spodobi, neomajno sledi kodeksu bušido in je najbližji mojstru Iveri. Rafaelo mu zavida njegov položaj, zato sta si vseskozi v laseh (čeprav jih nimata – nindža želvaki so pač sposobni nemogočega).

Rafaelo

Rdeča je barva njegovega traku in rdeč je žar njegovih oči, kajti Rafaelo je nagle jeze. Lokalni uporniški najstnik lastnoročno postavlja na laž znanstvena dognanja o hladnokrvnosti plazilcev, saj nima težav z iskanjem problemov, tudi tam, kjer jih prej ni bilo. Redno se obrega ob Leonardovo vodstveno funkcijo in ko ne peče pic, kuha mulo. Je neučakan, ciničen in od vseh najbolj nagnjen k skrajnim čustvom; zaradi njega so Američani izumili pomirjevalo ritalin. Domneva se, da so vzrok njegove vročekrvnosti bivanjske tegobe. Saj, kdo ne bi bil v podnu, če bi bil velika želva in bi imel za učitelja mutirano podgano?! Na srečo je tam zunaj dovolj zlikovcev, na katerih lahko izživi frustracije. V boju vihti dva saija – orožji, ki sta podobni bodalu s topim rezilom. Nemara se ne sliši nevarno, a če te zadane vlak, kar postane Rafaelo v boju, so finese manj pomembne. Od vseh želvakov je namreč najmočnejši in od tu njegovo prepričanje, da je najboljši borec.

Michelangelo

Oranžni želvak je verjetno od vseh najbolj priljubljen. To ni čudno, saj je čistokrvni frajer: če bi bil človek, bi bil blont kalifornijski surfer. Njegov govorjeni besednjak je bolj ali manj skrčen na 'toutali osom duud!', a v resnici rad piše besedila in je avtor polovice Dr. Romanov. V zvezi s tem je glavni izumitelj znanih enovrstičnic, ker se mu česa daljšega ne da govoriti. Raje se nažira s picami in lastnogobčno zagotavlja zaslužek polovice picerij na Manhattnu. Ker je mutirani nindža želvak, nima problemov z debelostjo ali holesterolom. S svojim lahkotnim zabavljaštvom je dežurni šaljivec, glavna tarča njegovega zafrkavanja pa je brat Rafaelo (slednji mu s cinizmom na račun plitvosti ne ostaja dolžan). Ker je lep in latino lover, ima največ oboževalk. Problem je, da so vse po vrsti nezemljanke in nekatere še precej kosmate. Oborožen je z nunčakoma, s katerima se zaradi oklepa ob morebitni ponesrečeni vadbi ne more suniti v jajca. Frajer, kaj češ.



Donatello

Frjolčno prevezani želvak rad šraufa in je nasploh genij, zato je rezidentni geek. Bratom v boju z nepridipravi vselej pomaga s tehničnimi izumi, recimo avtomati za kavo in peko pic. Takisto je oča njihovega kombija, ki ga je spravil skupaj iz vlečenega testa in odsluženega jedrskega reaktorja. Od vseh želvakov ima najbolj kompleksno in zadržano osebnost. Medtem ko se ostali nažirajo s picami, on tekmuje za bralno značko. Kot se za piflarja spodobi, je sramežljive sorte in se predstavnic nasprotnega spola običajno dotika s palico, imenovano bo, ki jo ima priročno spravljeno na hrbtu. Če je potreba, z njo seveda rukne sovraga po čefari in včasih katerega tudi malo ubije. Akoravno je po prepričanju pacifist, se mu redno dogaja, da falotje pod njegovimi izumi storijo smert prav do konca, kot denimo v primeru prvega Shredderja, ki je naletel na njegovo granato (seveda so ga klonirali, da ga je lahko fental še Leo). Je Leonardova desna roka.

Piše: **Napadalec**
(Fotografija je z njegovega maturantskega plesa.)



NORRIS KOMBAT



Piše: **Qva Tron**

Veste, bralci, v nasprotju s popularnim mnenjem v ZDA nimajo demokracije, marveč chucktaturo. Ta neprijetna resnica je dobro skrita predvsem zato, ker Chuck Norris celini vlada iz še aktivnega vulkana, kjer ima postavljen svoj prestol. Ampak kot pri vseh diktaturah se tudi tu najdejo ljudje, ki so s stanjem nezadovoljni, posebej ko dve sekundi po vsaki odkriti nejevolji fašejo pest v glavo. Konspiratorjem je zdaj uspelo pripraviti turnir, katerega končni cilj je poraziti velikega brcača. Pod pretvezo, da pripravljajo boj njemu v čast, so začeli nabirati najlegendarnejše borce, kar jih svet premore, da bi končno strmoglavili njegovo norrisovost. Toda na nekaj so pozabili. Chuck je bil za časa vietnamske vojne pogrešan v akciji in nihče ni vedel, kaj se je zgodilo z njim. Resnica je taka, da je po spletu nesrečnih okoliščin njegova krožna brca zgrešila odred vietkongovcev, a je bila tako silovita, da ga je odneslo do Tibeta, kjer mu je po enajstminutni meditaciji na glavici penisa zraslo tretje oko. S katerim odtihmal vidi vse. Ker fant ljubi dobro predstavo, je v turnir podtaknil sebi lojalne borce ...

Pokol je bil nepopisen in na koncu je zarotnikom ostal le še en mož, po katerega so morali skočiti nazaj v čas. En človek, ki se bo moral prebiti skozi trumo Chuckovih poročnikov. Bruce Lee.

Prvi boj: Bruce Lee proti Dolphu Lundgrenu

Švedski stroj morda res lahko drobi skale v mivko, vendar lahko Bruce z visokofrekvenčnim mijavkanjem prekine povezavo do računalnika, ki krmili steroidno grmado. Chuck v jezi brcne računalo s svetlobno hitrostjo in s tem v trenutku navije procesor na 6 terahercev. Od procesorja ostane le kupček pepela, od Dolpha pa tudi. Bruce zmaga s fatalityjem.

Drugi boj: Bruce Lee proti Nevesti

Med občinstvom zavlada zmeda. Rumena trenirka na eni in drugi strani. A potem ena postava potegne katano. Toda glej! Okoli Bruca zažari zvezda, kot jo najdeš na nekaterih knjigah z uroki! So to kremplji? So to luske? Je to krokodil? Iz široko razprtega gobca sikne tanek, moder, skorajda neviden plamen, ki stali bridko jeklo. Nevesta v obupu poseže po zadnjem orožju: petih točkah eksplozivnega srca. Zaman. Preden udari zadnjič, jo zmaj požre s kožo in kostmi. Potem kosti mastno rigne nazaj. Bruce zmaga s fatalityjem, drugič zapored. Chuck medtem iztrga Billu srce z golo roko, ga še utripajočega vrže na Nevestine kosti in navrže: “Tako se to dela, baba blesava!”

Tretji boj: Bruce Lee proti Agentu Smithu

Neo morda res zna kung fu, ampak Smith ga zna bolje. Proti Brucu se odloči za klasično taktiko: dosti psov je zajčja smrt. Bruce nemo stoji v kotu, ko pred njim nastane dva, štiri, osem, dvaintrideset, petsto dvanajst agentov. Toda ko skušajo napasti, se zgodi nekaj čudnega: Smith je z replikacijo tako pretiraval, da se premika z 0,1 sličice na minuto. Celo Chuck uvidi, kako neumen je njegov pajdaš, in zarjove: “FINISH HIM!!!!” Bruce si v usodo vdano trebi zobe, ko očala agentov pokažejo znameniti modri zaslon smrti. Zakaj bi se trudil, ko zadeve crknejo same od sebe? Brezmadežna zmaga.

Kratek predah

Bruce je bil že pripravljen naskočiti Chucka, kar se je slednjemu pripetila manjša nerodnost – pričel se je leviti (to sicer počne dvakrat letno). Ta proces je energijsko potraten, zato sta oba kolosa sedla za obloženo mizo. Medtem ko je Bruce Lee svoje trebušne mišice nagrajeval s frutabelo, je Chuck v slabi uri požrl 72 teksaških zrezkov, za posladek pa še preostanek krave.

Zadnji boj: Bruce Lee Proti Chucku Norrisu

Smrtna tišina. Dve postavi. Obe smrtonosni. Obe nepremagljivi. Sekunde tečejo vse počasneje. In se ustavijo. Čas ne čaka nobenega moža. Razen Chucka Norrisa. Ta si prižge cigaro, dvakrat potegne in končno izusti eno samo besedo: “Zakaj?”

Bruce skomigne z rameni. Očitno mu je nerodno. Nato vseeno spregovori:

“Na Kitajskem so dlake iz tvoje brade afrodiziak.”

“Ali niste postavili kitajskega zida, da bi mi preprečili vstop v državo?”

“Ti bi ga tudi, če bi vas bilo milijardo in pol!”

“Pa sploh veš, kako se brijem?”

“Tako dolgo si spuščaš krožne v fris, da odpadejo.”

“Da. Pozabiva na boj. Tu je tvoja nagrada!”

Brca je bila silovita. In ena sama dlaka je nežno plavala po zraku. A zgrabila jo je črna orokavičena roka! Množica je enoglasno zajela sapo. Toda skoraj docela enak zvok je zasopel izpod črne čelade. Zašvistel je žaromeč in prebodel Bruca. Poletele so strele in stresle Chucka. Globok bas je preparal tišino.

“Ah, Dlaka. Končno lahko fentam tečnega mulca! Zdaj bom lahko naredil novega.”

Konec? Nemara. A Darth vseeno vsak večer pred spanjem pogleda v omaro, če se v njej ne skriva Chuck Norris. Kajti Chuck ne spi. On le čaka.



Ko odtekajo iz njega zadnje kapljice življenja, se Chuck grenko spomni še enega dejstva: edini je podcenjeval temno stran Sile.



“Zdaj jih boš pa dobil po pički!”

Razboriti neznanci pred mano niso videti nič kaj prijazni. Besen skin, togoten rovtar, čefur v šuškavcu in umazan klošar se mi režijo v brk, vsak s krepelom v rokah. Dolga štorija na kratko: težili so kelnarci in sem se vmešal, neumen kot sem. Zdaj so jezni in kljub temu, da sem srčen, vem, da govorijo resnico.

Po mantri, da je napad najboljša obramba, namenim direkt proti skinovemu grlu. Skoraj mi uspe, toda mišičnjak nagonsko skloni brado in jo faše po zobeh, kar mu seveda ne naredi četrt toliko škode. Trenutek zatem rovtar trešči vame z vso silo, da mi izbije zrak iz pljuč, ter me opotekajočega se pošlje v zid. Pazim, da mi glava ne omahne v steno, in se naslonjen spustim v prežo. Rovtar me drži, klošar navali kot ris. Prvega odpahnem, drugega s komolcem iz rahlega obrata nabašem po nosnem pretinu, da mu solze zalijejo oči. Toda za to moram spustiti gard in ko se ozrem gor, me skin poči po glavi s steklenico, da se mi stemni pred očmi. Opotečem se, nato skorajda ne čutim okovanih gojzarjev, ponošenih adidask in čobanskih opank, ki me silovito brcajo.

“Sem ti rekel, kaj bo.”

Nekdo me za kravateljc potegne na noge. Smrdljiva sapa me toliko predrami, da dvignem veke; zagledam se v čefurjeve pozlačene čekane, na katerih še vedno visi nekaj kajmaka. Potem začutim ostro bolečino in ko pogledam dol, zasledim rezilo čakije, ki zapušča moj presredek.

Zadnje, kar slišim, je cvilež dečve med pijanim režanjem.



Tako, pravljic je konec, fantje in dekleta, in s tem prirejene realnosti iz šovbiznisa, obravnavanega na prejšnjih straneh. Zobe umit, če imate še kakega, zmolit pa spat. Hej, saj je lepo gledati in še lepše verjeti, da lahko na počez rešuješ kelnarce proti četverici razbacancev, da dobri fantje redno zmagujejo in da nasprotnik po polnem, bombastičnem direktu v glavo niti trzne ne, temveč da v usodo vdano strese z ustnicami ter nadaljuje. In da se želve ninjarsko tepejo. A ko se boj zgodi izven nadzorovanih okoliščin, kot je oder, se spremeni v orenk drugačno beštijo, ki praska, grize, pljuva in se nasploh vede precej neviteško. To je zapis o njej.

Suvalnosti povsod

Resnične borbe na življenje in smrt, bodisi zaradi vojnih okoliščin, bodisi zaradi česa drugega, od denarja prek seksa do ugleda, so kajpak močno povezane z umetnimi, prirejenimi. Ljudje imamo pač le eno življenje in se v splošnem neradi ločimo od njega. Zato so se bojevalne spretnosti razvijale tudi v mirnem času, po starodavnem vodilu “Živi v miru, pripravljaj se na spopad.” Iz te potrebe po pripravljenosti na zaresno borbo, ki temelji na človekovi vročekrvni, plenilski naravi, so izšle številne borilne veščine, iz njih pa borilni športi.

Ločnico med tema pojmoma je težko potegniti in ob njej si je čekane polomil marsikateri študiran um. Nekateri jo vlečejo po liniji duhovnosti in trdijo, da ima borilna veščina spiritualni sestavni del, medtem ko je šport brez njega. A ker imajo številni borilni športi, recimo športni karate, močno duhovno noto, je ta razmejitev kilava. Najbolj pravilna je bržda teza, po kateri je borilni šport veščina z varovalko: ta varovalka so pravila, ki osvetljujejo njeno srčiko, ščitijo borce in jo naredijo privlačno za gledalce. Udarci so nadzoro-



Mladiči nacijev so iznašli dobrodelno magično tehniko Gola Zen, po kateri se zamorec spremeni v belca, če požveči rob pločnika. Ne deluje.

vani, tekmovalci so razporejeni v kategorije in pripadajo organizacijam, ki prirejajo tekmovanja ... In kaj je potem veščina? Preprosto: usposabljanje za resnično borbo, v kateri ni pravil, za samoohranitev v kritičnih okoliščinah.

Nepresenetljivo je, da je borilnih veščin toliko. Od njega dni smo bojevita vrsta (bojda so bili neandertalci mirna bitja, ki smo jih nadmočni homo sapiensi nemilosrdno iztrebili) in tisti med nami, ki je bil bolje pripravljen na spopad, je preživel. Borilne veščine so se razvile na vseh koncih sveta, od Francije do Kitajske, od Južne Afrike do Norveške, od Amerike do Japonske. Čezlužni Indijanci so imeli lastne sisteme treninga za boj, ki so ga bili deležni že otroci, iz Afrike in Brazilije izhaja capoeira, plesu podobna veščina, Filipinci so izvežbani v umetnosti vihtenja palic, Mongoli so se radi ruvali, Norvežani imajo lastno veščino, stav, ki izvira iz nordijske mitologije, turški nacionalni šport je rokoborba z naoljenimi telesi, Štajerci že stoletja gojijo misteriozno sposobnost talanja čelnih, medtem ko pijejo pivo … Um bega že količina znanih in razvrščenih veščin; koliko je šele takih, ki ostajajo nepriznane, neprepoznane ali so utonile v pozabo. Oglejte si veliki okvir za zanimivosti o samo nekaj bolj razširjenih, medtem ko bi lahko o tem področju mimogrede pisali enciklopedije. Hm, saj so jih že!



Vaška situla s prizori ranega metanja črev na plot na Slovenskem.

Starodavni mužg

Dosti ljudi je prepričanih o dvojem: da smo Slovenci v pogledu borilnih veščin nebogljeni in da Evropa, kar se borilstva tiče, nima za kruh pred Azijo. Kar se prvega tiče, je to čisto v slogu podalpske majhnosti, ki ne pozna lastnega izročila. Vsak otrok bi moral vedeti za Vaško situlo (situla je latinska beseda za vedro in označuje okrašeno kovinsko posodo), ki so jo našli v Vačah in je razstavljena v Narodnem muzeju Slovenije. To situlo so izdelali v prvi polovici 5. stoletja pred našim štetjem, se pravi v železni dobi in več stoletij pred rimsko zasedbo teh krajev. Prizor na njej kaže gola, obrita in prepasana borca, ki se dajeta za nagrado – čelado, postavljeno mednju – vse pa nadzorujejo trije sodniki. Drži, da tega ne bi mogli pripisati Slovencem kot narodu in da janezi nimamo nekega lastno razvitega ter imenovanega sistema, ki bi ga negovali. (Razen če se temu reče auš-daua-aseuš-kesaua.) A vendarle tod glede fajterske hištorije nismo tako zarukani in zeleni, kot se rado misli.

Še dosti bolj to velja za Evropo. Spričo navala azijskih veščin in šova, povezanega z njimi, od filmov prek borb v ringu do špilov, so te v glavah mnogih vsakdanježev postale sopomenke za sleherno obliko borilstva. Večini nepoučenih je samoumevno, da so borilne veščine nastale v Aziji, kjer so jih ob pomoči bambusovih duhov izumili jeklenojajčni starodavni menihi. Ti so letali po zraku, pljuvali ognjene krogle in obvladali teleportacijo, kar je bilo jako uporabno, ko so morali hitro na stranišče. Zlasti tako videnje spodbuja duhovna plat poševnookih veščin, ki tvori vabljivo podlago za tiste, ki v sodobnem obstoju na odtujenem, v denar in slavo obrnjenem Zahodu ne vidijo smisla. Čast, spoštovanje, verovanje, načela – to so pojmi, ki širše definirajo recimo karate ter iz njega naredijo več kot golo tepežkanje, kakorkoli napredno že. S tem seveda ni nič narobe, nasprotno. Načela, ki jih promovirajo številne azijske borilne veščine, so izredno pozitivna in marsikomu predstavljajo trdno oporo v tej potrošniški, vedno bolj podebiljeni kvazi realnosti.

Vendar pa to ne pomeni, da so borilne veščine posebnost Daljnega vzhoda. V ruševinah 7000 starega sumerskega templja in v herioglifih iz egipčanskih piramid 4000 let pred našim štetjem so denimo razvidne figure, ki se borijo z golimi rokami. Boj brez orožja so gojili v Mezopotamiji 3000 let pred našim štetjem, v bronasti dobi, od koder obstaja upodobitev dveh borcev v zaščitni pozi. Iz Egipta in Mezopotamije naj bi se oblike borbe s pestmi prek Krete nekje med leti 1600 in 1200 pred Kristusom prenesle na Peloponez in v Mikene, ki so bile tedaj močan kulturni center. V Šparti je bilo učenje borbe s pestmi obvezen del pouka v vojaških šolah, v Atenah pa so imeli v boljših gimnazijah prostore za trening udarjanja s pestmi, ki so se imenovali korikeon in v katerih so za urjenje nažigali v žaklje (korikos), predhodnice današnjih boksarskih vreč. Sčasoma so Grki ustvarili sistem borbe, v katerem je bilo dovoljeno vse, tako udarjanje z rokami in nogami kot prijemanje ter metanje. To veščino so poimenovali pankracij oziroma pankration (pan – vse, kration – moč). V njej so se pomerili na prvih olimpijskih igrah leta 776 pred našim štetjem, iz pankracija pa sta se verjetno razvila sodobna boks in rokoborba. Slednjo so, kot toliko drugega, prevzeli Rimljani in jo priredili v tisto, kar je danes osnova grško-rimskega sloga na modernih olimpijskih igrah, boks pa je obstajal že prej, tudi kot ločen olimpijski šport. Pankracij so usvojili gladiatorji, ki so posredno zaslužni za iznajdbo ločenega prostora za borbo – ringa, nakar so Rimljani med osvajalskimi pohodi veščino tepeža ponesli po vsej Evropi, kjer se je oplajal iz lokalnih vedenj. Borilne veščine so tako v Evropi nenehno rasle, zaradi česar ima evropsko borjenje, kamor štejemo boks, rokoborbo in mečevanje (ki je sploh dolga zgodba zase, ki se je bomo dotaknili v naslednji Kobri), spoštovanja vredno tradicijo.



Kitajski menihi furajo prijem, ki meč iz mehkega staniol papirja spremeni v trdega kot jeklo. Redovnice ga uporabljajo za nekaj drugega.

Še več, znana je teorija, da azijske veščine ravsanja niso nastale iz neodvisnega vira, temveč da so zrasle na plečih evropskih prijemov, ki jih je v Indijo prinesel Aleksander Veliki. Iz Indije naj bi te veščine evropskega porekla odpotovale na Kitajsko; za to naj bi bil zaslužen Bodhi Dharma, mož kraljevske krvi in ustanovitelj zen budizma. Bodhi naj bi leta 520 na poziv cesarja Wuja odšel na Kitajsko in se naselil v samostanu Shaolin, kjer naj bi menihe učil meditacije, znane kot 'devetletno gledanje zidu'. Tam naj bi opazil, da so redovniki v slabi telesni pripravljenosti, zato se jih je lotil učenja borilnih veščin, kot jih je izpopolnil v Indiji. No, slika ni tako jasna, da bi lahko vse to razglasili za sveto resnico. Starodavna indijska sveta besedila, vede, med njimi znani Mahabharata in Ramajana, omenjajo veščino dhanur veda, ki je zajemala lokostrelstvo in tradicionalne prijeme borilnih veščin, za časa drugega tisočletja pred našim štetjem. Na Kitajskem pa naj bi zgodnje oblike veščin razvil cesar Huangdi okrog leta 2700 pred Kristusom. Znajdi se, kdor se more.

Ipak vsa ta zgodovinska dejstva in preklanje okrog tega, kdo je bil prej in kdo je komu kaj dal, pripeljejo k enemu zaključku: borilne veščine so stare toliko kot civilizacija. Tisto, kar danes po plakatih širom mest ponujajo preštevilni učitelji, je posledica

ničkoliko mozganja, znoja ter krvi, urejanja, rezanja in ponovnega sestavljanja. Vse z namenom biti najbolje pripravljen na čim več situacij, kjer je tvoje življenje ogroženo. Kajti bodite prepričani, da se to v resničnem boju zgodi hitro.

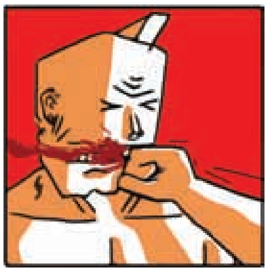
Svizec brez čokolade

V nasprotju s sliko, ki jo na veliko ponujajo filmi, je človeško telo krhek, natančen inštrument, ki ga ni težko združiti s Stvarnikom. Ta združek molekul je v nekaterih okoliščinah sicer neverjetno zdržljiv in celo po letih zastrupljanja v burekčinicah sposoben čudežne samoobnovitve. Vendar je tisto, kar gledamo na zaslonih in v ringih, fantastika. Ajt, obstajajo tehnike, ki omogočijo kamnito trde prste, nakovalne glave in



Ko vas bo nekdo na ulici takole spravil na tla, bodite gotovi, da si iz vljudnosti ne bo najprej nadel rokavičk in odnehal, ko bo zazvenel gong.

skrotume, od katerih se krogle za rušenje stavb odbijajo kot žogice za pinkponk. Tudi na kanaliziranju notranje energije po vsej verjetnosti nekaj je. Toda običajnim ljudem, ki desetletja ne jebejo ježa v visokogorskih samostanih, vladajo zakoni fizike in biologije. Čisto na medicinski način si oglejmo nekaj posledic silostoritvenih udarcev, ki so na platnu videti tako neproblematični.



- direkten udarec z roko od spredaj v zobe: silovit udarec te vrste lahko zlomi katero od čeljusti ali sosednjih obraznih kosti, poškoduje zobe in mehka tkiva. Najpogostejši so zlomi spodnje čeljustnice, ki jih spoznamo predvsem po spremenjenem grizu z nenaravnim zamikom zobne vrste, oteženem premikanju in krvavitvi. Pri prvi pomoči bodo zlom učvrstili z žičnato povezavo zgornjega in spodnjega zobnega loka. Morebitne izbite zobe je treba čimprej vstaviti nazaj v jamice ali dati pod jezik in karseda hitro poiskati zobozdravnika.



- udarec z odprto dlanjo od spodaj navzgor v nosni pretin: dotični predel je zelo delikaten, saj je na kupu veliko pomembnih anatomskih struktur. Zlomljene so lahko nosne kosti, zgornja čeljust z očnico, v hujših primerih tudi lobanjsko dno. Znaki za alarm so predvsem očalasti hematom (oči kot panda), bruhanje, motnje zavesti in nevrološki izpadi. Tak pretepenec sodi na urgenco, saj lahko umre vsled otekanja možganov. Brez ustreznega zdravljenja ostane nos z okolico trajno deformiran, kar poleg estetske neugodnosti vodi v oteženo dihanje in številne težave z vnetji.

Lista žmohtnega žvajza

V grobem bi mogli borilne veščine razdeliti na udarjalne, prijemalne in orožarske. Je pa hec seveda v tem, da se redkokatera omejuje na le eno plat, tako da jih posredno nemalo stremi k idealu ancientnega, vseobsegajočega pankracija. Katera je boljša, je od nekdaj stvar neskončnih debat. Sam bi kot nekdo, ki so mu leta tega zlili v oči dva deci radenske, nakar ni preživel niti en sam bližnji kos sadja, rekel, da je vse odvisno od situacije. Lahko si mojster brcanja v taekwondoju in zmoreš med deljenjem vraščenih nohtov frčati osem metrov v daljavo, a če te v gostilniški gneči dobi v roke jujitsovec, boš na tleh tenko piskal. In obratno: če ti uspe narediti prostor in slednjemu spustiti v glavo polkrožen podplat, je model gotovo jelo carnex.
Kitajci imajo pregovor: boj se starih žensk in majhnih otrok, ker ne veš, kaj znajo. Naslednjič, ko se boš ustil, kako je tvoja veščina l33t in premaga vse, se ga spomni. Tudi malo spoštovanja do nasprotnika ni še nikoli škodilo.

- karate: karate, kar danes pomeni 'prazna dlan', niti ni japonska veščina, temveč se je razvil na otoku Okinava. Ta leži na jugu Japonske in si ga je tamkajšnja prestolnica z okoliškimi otočki vred formalno pripojila šele koncem 19. stoletja, dočim je nanj vplivala od petnajstega dalje. Okinavski plemenitaši so več sto let razvijali svojo znanost mlatenja, *'ti'*, na katere številne verzije so bolj ali manj močno vplivala kitajska tepežkarska učenja. Leta 1806 je gospod po imenu Tode Sakukava, ki se je prej izobrazil na Kitajskem, na Okinavi začel učiti lastno veščino, *'kara te no sakukava'*; 'kara te' je sprva pomenil 'kitajska dlan', torej je to pomenilo 'Sakukavina kitajska dlan'. (Mimogrede, Korejci, ki imajo Japonce zaradi okrutne okupacije v zobeh bolj kot mi Hrvate, zagovarjajo teorijo, po kateri karate temelji na njihovi stari veščini *hwarang do*.) Z Okinave je karate začetkom 20. stoletja prišel v osrednjo Japonsko in se tam usidral, od petdesetih dalje pa je odličen izvozni artikel, saj je na Zahodu postal sopomenka za borilno veščino. Tudi v Sloveniji je daleč najbolj priljubljen od vseh azijskih veščin, kar veste, ker ste ga skoraj gotovo trenirali. Veliko zaslug za to imajo holivudski filmi, kot je Karate Kid. Karate pozna veliko slogov in pristopov, od trdih do krožnih, od zaresne do športne borbe. Obenem ni čista udarjalna veščina, saj stili vključujejo grabljenja, mete, vzvode, zadevanje vitalnih točk in rabo orožij. Komercializacija in raznolikost slogov sta karateju med kvazi izvedenci prinesla pokvečen sloves, a na vsakega luzerja, ki si je črni pas kupil po pošti, in lažnega senseija obstaja nekdo, ki ti bo z njim nadmočno preštel rebra.



- aikido: beseda, izgovorjena s poudarkom na končnem zlogu (doo), pomeni 'umetnost uglašenega duha'. Aikido je v dvajsetih in tridesetih letih prejšnjega stoletja na Japonskem osnoval Morihei Uešiba s spajanjem lastnega genija ter starejših veščin, zlasti jujitsa in kenjutsa, ki se osredotoča na vihtenje japonskega meča – katane. Zaradi tega aikido ne daje poudarka udarjanju, temveč obrambnim metom, vzvodom in izkoriščanju nasprotnikove sile proti njemu samemu. Znano je, da lahko, če nasproti postaviš mojstra aikida, greš na krajše počitnice. Ko se boš vrnil, bosta še vedno stala tam, dehidrirana in shujšana. Aikido ima več slogov, ki lahko vključujejo orožja.





- judo: ne, ne džudo, judo. Menda bomo govorili slovensko, ne amerikansko, kokljobrc?! Podobno kot aikido je judo ('nežna umetnost') rokoborska veščina, ki jo je na podlagi lastnih prijemov in starejših tehnik, spet zlasti jujitsa, razvil en človek. To je bil Kano Jigoro, letnica

ustanovitve pa je 1882. V borbi se judo, ki je od 1964. olimpijski šport, odvija v dveh osrednjih fazah, stoječi in talni, od katerih vsaka pozna svoj nabor učinkovitih tehnik. Nekateri se judu smejijo kot veščini grabljenja za gate. Ko se znajdejo na podu, zafecljani v pentljo, jim nasmešek splahni.



- taekwondo: je korejska udarjalna veščina, ki naj bi bila tamkaj priljubljena že v 3. stoletju pred našim štetjem. Beseda je kombinacija izrazov *tae*, ki pomeni tacati z nogami, *kwon* – tepsti z rokami in *do* – umetnost, način. Čeprav si vsi slogi taekwondoja niso enaki, ta priljubljena veščina v grobem poudarja brce iz gibanja in je od leta 2000 dalje olimpijski šport. Splošno mnenje je, da za gužvo v barih ni najbolj primerna, da pa hudič vzame šalo, ko se prostor odpre.

- wu shu, gong fu ali kung fu: če nekdo reče, da trenira kung fu, je to podobno, kot če bi povedal, da trenira atletiko. Gong fu ali, zahodnjaško, kung fu je krovni pojem, ki pomeni vobčo veščino, ne nujno borilno. Kitajcu je pa s tem itak sporočil bore malo. Danes borilnim veščinam tam rečejo *wu shu* (in hkrati, da bi slučajno ne bilo zmede, tako imenujejo ekshibicijski borilni šport, v katerem je raztural Jet Li). Skozi dolgo in odlično zgodovino so jih te rumene mašine, ki jih poganja riž, razvile več sto, od udarjalnih prek rokoborskih do orožarskih in vsega vmes. Po zaslugi filmov in iger so najbolj slavne tiste, ki oponašajo živali, recimo gong fu črnega tigra, belega žerjava in mentalno prizadete opice, pa razne odbite variante, kot je tista, kjer oponašaš pijanca. Odličen slog za slovenske razmere!



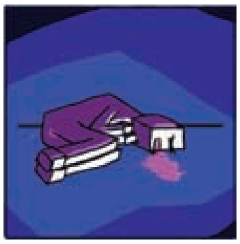
- boks: o boksu je bilo marsikaj povedanega v obeh Kobrinih člankih. (Mimogrede, veste, kaj je edino, kar premaga kobro? Sveder!) Pestenje obstaja od pradavnine: risbe na skalah kažejo, da so ga poznali v kameni dobi. Grki so ga gojili kot ločeno veščino in kot del pankracija, dalje so ga razvijali Rimljani. Moderni boks se je pojavil v Angliji, njegov začetnik je bil James Figg, učitelj sabljanja in bojev s palico, ki je 1719. postal prvi angleški prvak v golorokem obračunavanju. Njegov naslednik, John Broughton, je 1743. izdal prva tiskana pravila. Boks, ki mu pravijo 'sladka znanost', je predvsem možganska in šele nato telesna aktivnost: množtvo tehnik, ki jih nudi, in krutost posledic zaradi osredotočanja na glavo naredita vsako potezo za morebiti odločilno. To ni veščina za brutalne kmetavze, lahko pa dodobra rabi krutim inteligentnežem.



Močna konkurenca angleškemu boksu je bil *savate* oziroma francoski boks, ki vsebuje nožne tehnike in orožja. Savate se je v Franciji razvil že v 16. stoletju in so ga v tamkajšnji mornarici poučevali od 1790. Ko je prišlo do konkurence med angleškim in francoskim boksom, je prvi prevladal, toda savate ni zamrl in si zlagoma vrača veljavo.

Tlačiti sem tajski boks je najbrž malo neprimerno, a naj bo. *Muay thaiju*, ki ga ne gre zamenjevati s športno disciplino kikboksom (boks + karate + jeet kune do + savate + nema da nema), bi lahko grobo rečeno dejali boks, ki poleg pestenja vsebuje udarce s komolci, koleni, golenicami ter podplati. Zaradi tega je veščina masakratorsko učinkovita, žal pa se je drži imidž, da jo trenirajo razboriti čefurčki, ki bi se radi tepli in ne marajo prav dosti za široko duhovno plat muay thaija. A vsak učitelj, ki da kaj nase, take prepotentneže nasuva v mehko meso in jih brcne iz kluba. Ne, učitelj?

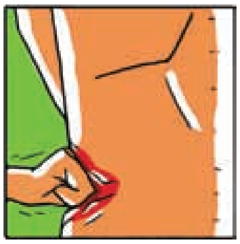




- udarec s kolenom v moda: nesrečnik vidi vse zvezde, slabo mu je, bruha. Mošnja je zaradi izliva krvi modrovijolična in otekla. Če so poškodbe blage, bo bolje po mrzlih obkladkih in nekaj dneh počitka z zobanjem analgetikov. Hujša brca povzroči pok vezivne ovojnice in iztis dela moda skozi raztrganino. Brez pravočasne operacije se testis okuži in odmre, kar prizadene plodnost in tvorbo hormonov. Tudi po korektni kirurgiji obstaja velika možnost atrofije – zmanjšanja prizadetega moda.



- udarec s podplatom od strani v koleno: če imamo srečo, bodo kolenske vezi le nategnjene, verjetneje pa bomo deležni 'nesrečne triade'. Tu pride do pretrganja notranje stranske vezi, nanjo pritrjene hrustančne ploščice (medialnega meniskusa) in sprednje križne vezi. Pogosta sta krvavitev v sklep in zagozdenje odtrganega koščka meniskusa med sklepne površine. Koleno je oteklo in nestabilno, boleče zlasti ob poskusu vrtenja noge k sredini, nezmožno popolne iztegnitve. Ker večji del meniskusa ni prekrvavljen, se sam ne more zazdraviti in ga je treba odstraniti z artroskopskim posegom. Tako koleno je po rehabilitaciji sicer gibljivo, a bolj nagnjeno k artritisu.



- stranski udarec v ledvice: ledvice priletijo ob hrbtenična vretenca in rebra, kar povzroči zmečkanine, raztrganine ter poškodbe žilja. Prizadeti ima bolečine v ledjih, lahko tudi hude znake zaradi notranjih krvavitev in poškodb sosednjih trebušnih organov, denimo vranice in jeter. To se kaže s kot deska trdim trebuhom, slabostjo, bruhanjem in znaki šoka. Pomemben znak je kri v urinu. Če jo zaznamo le z mikroskopom, lahko zadostuje počitek in nadomeščanje tekočin. Ob hudih poškodbah in krvavenju je potrebna odstranitev cele ali dela ledvice, sicer se zabrazgotini in povzroči cel spekter težav, od povišanja krvnega tlaka do ledvičnih kamnov ter kroničnih vnetij.

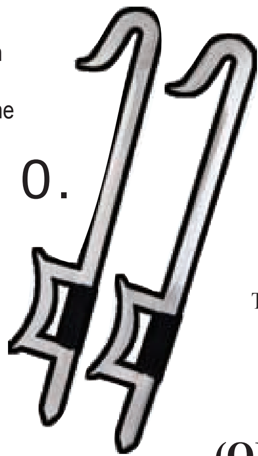
Ja, tako je s tem, neolepšano in kruto. Treba se je zavedati, da sodobne borilne veščine kot izkristalizirane potomke sistemov, namenjenih uspehu v ravsu na življenje in smrt, učijo onesposabljanja, poškodovanja, v končni fazi ubijanja. Tista polkrožna brca, ki jo Čak spusti Brusliju, ta pa se miceno opoteče in se nato spet postavi v gard, bi lahko v resnici povzročila krvavitev, pretres možganov, morda smrt. Oni žvajz iz boksarskega ringa bi z neorokavičeno roko v trebušni votlini naredil dar-mar. Do nezanemarljivih poškodb v resni borbi, kjer so okoliščine redko predvidljive, pride mimogrede. Dodatna težava je, da zmore kot jaguar hladen ostati malokdo brez dosti izkušenj. Biološka zasnova naših teles veli, da ko nastopi nevarnost, nadledvična žleza spusti v krvni otrok ekstra količino hormona adrenalina. Ta je ključnega pomena pri odzivu, saj pospeši bitje srca, razširi zenice v očeh in žile v udih ter zviša sladkor v krvi. Naval adrenalina lahko prispeva k večji učinkovitosti v boju ali botruje stisku repa med noge, saj zamegli razum in odredi instinktiven odziv. Tudi od todpride trening kat in form proti nevidnemu sovragu: namenjen je temu, da se v kritični situaciji brez razmišljanja odzoveš z določenim gibom, namesto da bi jo že durhal proti izhodu ali cvilil kot najstnica.

Opsahej, boš rekel, kaj ta zdaj nek pacifizem pridiga, če vsa Kobra temelji na fajtu?! Hočem se tepst, orkodindijo! Čreva na plot! Tiča vun! Že, že. Vendar je to enostavno samo v glavah zlobnežev ter debilov, ki se gredo učit tajski boks zato, da bodo zbijali na fuzbalskih tekmah. Borilne veščine pač niso namenjene temu, da bi jih uporabljal v moralno dvomljive namene, in še dobro, da ti same po sebi prirežejo krila, kajti posledice so lahko grozljive. Učenje tehnik, ki ti dajejo moč nad drugimi, te namreč, ako si količkaj (čustveno) inteligenten, ozavesti, kako ubožen si kot človeško bitje in kako hitro se zgodi, da si ob tisto, kar jemlješ za samoumevno, recimo zdravje ter sposobnost ukazovanja telesnim delom. Obenem te zavedanje, kako malo veš kljub letom urjenja, razsvetli in te naredi ponižnega. Iz česar sledi, da veščino uporabiš v skrajni sili, premišljeno, nadzorovano, modro. Kaj veš, morda je bil Gandi natreniran karatejc, ki bi samega Čaka tako premlatil, da bi scal sok iz kožuhovine – le da tega ni hotel!

NADSIMBOL FU

0. Qian Kun Ri Yue Dao
Tako kot vsa druga orožja sploh je tudi tole le ena od degeneriranih oblik Nadsimbol Dao-a, kar je zgolj posledica dejstva, da so vse borilne veščine zgolj nepopolni posnetki NADSIMBOL FU-ja, izvorne borilne umetnosti, ki je resnično trikratno najboljša.

0.



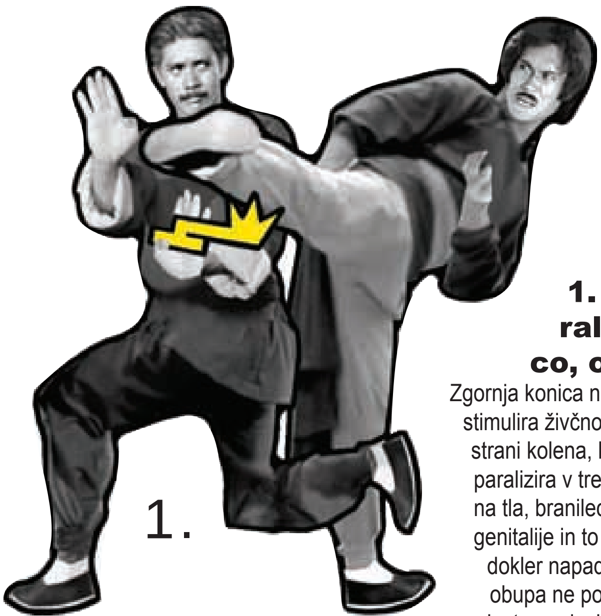
Nadsimbol Fu je NAJSTAREJŠA, NAJSKRIVNOSTNEJŠA in NAJBOLJ UČINKOVITA borilna veščina na svetu.

Te tri lastnosti, pod skupnim imenom poznane kot ***RESNICA TRIKRATNE NAJBOLJŠOSTI***, so temelj borilnega sistema Nadsimbol Fu-ja.

Utelešenje resnice trikratne najboljšosti je NADSIMBOL DAO, orožje, ki se uporablja v vseh tehnikah Nadsimbol Fu-ja.

Tehnike nadsimbol fu-ja (tudi najbolj osnovne) so zares velika skrivnost! Kljub temu vam tri izmed njih ekskluzivno in prvič v zgodovini vesolja BREZPLAČNO razkrivamo in predstavljamo.

(OPOZORILO: Prikazane tehnike so nadvse smrtonosne, v večini primerov tudi za tistega, ki jih izvaja. Zaradi tega jih uporabljajte ZGOLJ za samoobrambo in še to samo pred osemnajst ali več napadalci.)



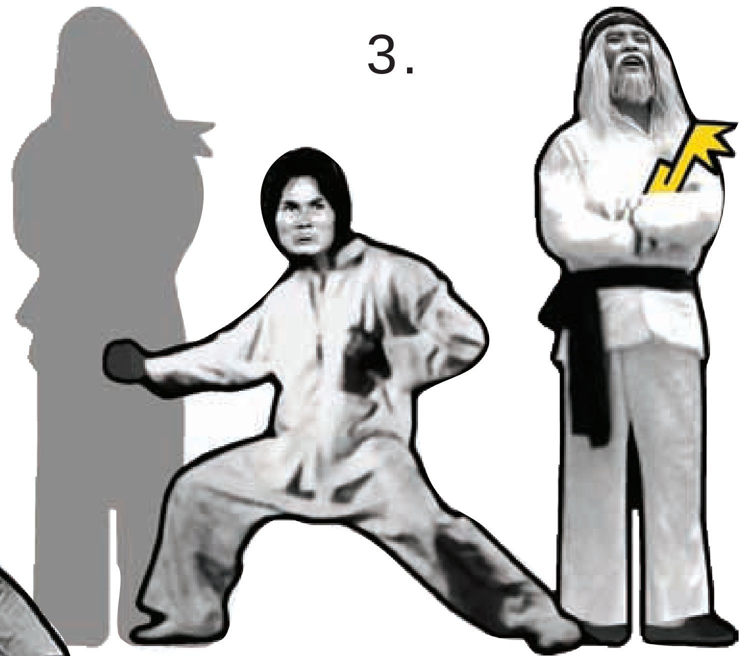
1.

1. General zgrabi opico, obračajoč se
Zgornja konica nadsimbol dao-a stimulira živčno točko na notranji strani kolena, kar napadalca paralizira v trenutku. Ta se zgrudi na tla, branilec pa mu pohodi genitalije in to ponavlja, dokler napadalec iz obupa ne pogoltne lastnega jezika.



2.

2. Divji piščanec strese z glavo
Po polkrožnemu zasuku nadsimbol dao-a se napadalčeve nosnice in dlesni premaknejo za pol metra proti vzhodu.



3.

3. Zemlja zgreši nebo
Mistična energija nadsimbol dao-a teleportira njegovega uporabnika napadalcu za hrbet, ki zato naredi bedasto grimaso in je premagan.

KUNG FU STISKA

